

playtime!

2001. április Ár: 1288 Ft



A2 poszter:
LEGEND OF THE DRAGON
DEAD OR ALIVE 2

teszt:

TUROK 3

... és harmadszor is kihalnak a dínók

teszt:

**A (LÓ)ERŐ
LEGYEN VELED!**
F-1 hegyek, motorostalálkozók



**DOA 2
HARDCORE
Vs
TEKKEN TAG
TOURNAMENT**

(C-12)
Final Resistance

28 játékteszt!

DARKSTONE (PS) • MEGAMAN X5 (PS) • NBA HOOPZ (PS) • ONI (PS2) • UNREAL TOURNAMENT (PS2) • MOTO GP (PS2) • THEME PARK WORLD (PS2) • PHANTASY STAR ONLINE (DC) • OMIKRON: THE NOMAD SOUL (DC) • SEGA GT EUROPE (DC)

FORMULA ONE 2001 • PROJECT EDEN • CRAZY TAXI 2 • WORMS WORLD PARTY • STUPID INVADERS • MUNCH'S ODDYSSEY

playtime! előfizetési akció!

Reméljük, hogy újságunk megnyeri a tetszésedet, és a 2001. év előttünk álló hónapjaiban is tudsz arra szakítani időt, hogy két kemény Gran Turismo- vagy Soul Calibur-parti között elugorj velünk egy vídám körutazásra a legújabb konzoljátékok birodalmába. Mivel lestrapált kontrollereid pótlása nyilvánvalóan jelentős összegeket emészt fel, jó ötlet lehet, ha már most megkezded a takarékoskodást és élsz kedvezményes előfizetési akciónkkal. (Az előfizetés részleteit keresd a levelezőlapodon.)

Mivel szörnyű a tudat, hogy sokaknak unatkozva kell kibekkelnie a következő Playtime! megjelenéséig hátralévő időt, azt a megnyugtató megoldást eszeltük ki, hogy azon olvasóink között,

**aki április 15-ig egy évre előfizet magazinunkra
30 db PlayStation-játékot sorsolunk ki**

az alábbiak közül. Reméljük mihamarább gazdára találnak – már nagyon unjuk kerülgetni őket! (Előző számunk nyertesait márciusi számunkban találjátok!)



playtime! hűség akció!

Mivel roppantul élvezzük régi ismerőseink társaságát, úgy gondoltuk, hogy ünnepélyes alkalmakkor meglepjük őket valami aprósággal. Az előfizetési levélpat tartalmazó kartonon minden hónapban egy-egy képrészletet talál az éles szemű megfigyelő. A képrészletek minden harmadik hónapban egy nagyobb kép egységét teszik ki, amelyeket címünkre visszaküldve az alábbi kegytárgyak boldog tulajdonosa lehetsz:

3 db képrészlet: Playtime! kulcstartó
6 db képrészlet: Playstation-kabát matricából
12 db képrészlet: Playtime! póló



A pólók nyerteseinek addigra már nyilván összeáll a kép. Egyiküknek elég nagy mázija van, ugyanis a szerencsés befutók között kisorsoljuk a fotómodellt. A versenykedv serkentésére annyit elárulhatunk, hogy ezt a fentebb látható kékesfekete bébit is pont ugyanúgy hívják, mint sorsolásunk tárgyát...



Crazy Taxi 2

20. oldal



C-12: Final Resistance

30. oldal

Sziasztok!

„Örömmel köszöntjük a játékkonzolok minden megszálott rajongóját a Playtime! legújabb számában. (Meg a nem megszálottakat is – lényeg a rajongás!) Pont.”

A játékrólriol jelentjük, hogy a remek C-12 megjelenése ellenére folyik tovább csendesen a PlayStation haloklása, pontosabban a stafétabot átadása nagyobb testvérének. Ennek öröme, és a múltkori ígérletünk beállításaképpen, megkezdjük a PS2 játékok tesztelését. Mivel az októberi európai megjelenés óta akadt néhány nagy hal a hálóba, a következő két hónapban egyaránt tesztelünk vadonatúj (pl. Oni) és néhány hónapos (pl. Istencsászár Tekken Tag Tournament) PS2-játékokat is.

Játékesztet írni alkalmasint nem túl kellemes elfoglaltság, különösen ha a teszt tárgya „Miért pont nekem kell ezzel a shittel...” kezdetű nyomasztó gondolatokat ébreszt a tesztelőben. Kicsiny csapatunk úgy döntött, hogy gondolnunk kell az olvasóink között levő mazochistákra és a büntetőtábori alkalmazottakra is, ezért rovatainkat egy „Sülyesztő” nevű üvendéggel bővítjük, amelyben a TÉNYLEG nagyon rossz játékokból költünk helyre kis csokrot minden hónapban. Témában szemlélőtmást nem lesz hiány...
Jó szórakozást!

Köszí, hogy megvettél bennünket most is:
PlayTime! Team



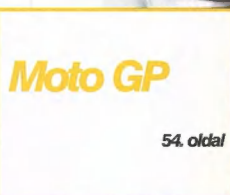
Oni

46. oldal



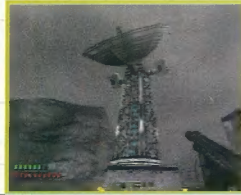
Tekken Tag Tournament

50. oldal



Moto GP

54. oldal



Turok 3

70. oldal



Phantasy Star Online

58. oldal

playtime!

NEWS

Hírek.....	6-11
Moto Gp bajnokság.....	12

PREPLAY

X-men: Mutanat Wars	14
Sea-doo Hydrocross	15
Formula One 2001	16-17
Project Eden	18
Baldur's Gate Dark Alliance.....	19
Crazy Taxi 2.....	20
Worms World Party.....	21
Headhunter	22
Stupid Invaders.....	23
Indiana Jones	24
Scooby Doo	25
Tigger's Honey Hunt.....	26
Malice	27
Oddworld: Munch's Odyssey	28

PLAYTEST

C-12.....	30-31
Darkstone.....	32-33
Ford Racing	34-35
Castrol Honda Superbike	36-37
Championship MotoCross 2001.....	38-39
Warm Up!	40
NBA Hoopz.....	41
Equestriad 2001	42
Starsweep	43
Megaman X5.....	44-45
Oni.....	46-48

Unreal Tournament	49
Tekken Tag Tournament.....	50-51
Dead or Alive 2	52-53
Moto GP	54-55
Theme Park World	56-57
Phantasy Star Online	58-59
Omikron: The Nomad SOul.....	60-61
Typing of the Dead	62
F1 Racing Championship.....	63
Sega GT Europe	64
F1 World Grand Prix 2.....	65
Charge and Blast	66
Championship Pro Surfer	67
Bang! Gunship Elite	68
Space Channel 5	69
Turok 3	70-71
Mickey's Speedway USA	72-73

PLAYTIPP

C-12	80-87
Darkstone.....	88-95
Turok	96-105

PLAYNEWS 04

Hundred Swords



Tipus	Stratégia
Fejlesztő	Smilebit
Kiadó	Sega
Megjelenés	2001. első fele (NTSC)

A Conflict Zone mellett egy másik játék is versenyben van a stratégiát kedvelők kegyeiért, mégpedig a a fantasy környezetben játszódó Hundred Swords. A játékban négy királyság színeiben küzdhetünk, természetesen mindegyikben elérő egységekkel, varázslatokkal és különlegességekkel szolgát. Az egyjátékos mód mellett az igazi érdekességet az internetes játék lehetősége jelenti – ezt négyen is nyomhatjuk (bár a kábelmodem ez a játék sem támogatja). A grafika egészen hihetetlenre sikerült, ráadásul a kamerát forgathatjuk is csapataink körül – igazi mestermunka, nemhiába, a Jet Grind Radio készítői vannak e mögött a játék mögött is. A program Japánban már megjelent, de valamilyen miatt a Sega nem siet angol nyelven is kiadni...



Grand Theft Auto



Végre megjelentek az első képek a fantasztikus GTA-sorozat harmadik részéből. A fejlettebb gépekhez persze fejlettebb játékok – legalábbis grafikájában fejlettebb – dukálnak, így az új gengszterjáték is a 3D-jegyűben készül el. Kedvenc városunk, Liberty City ismét bűnbándák keresztüztébe kerül, nekünk kell dönteni, hogy kiket támogatunk; szimpatikusabbnál szimpatikusabb csoportok várják, hogy mellőljük álljunk: oroszok, kínaiak, no és persze a jó öreg olaszok. A játék grafikája igazán megdöbbentő – az egész hatalmas várost bejárhatjuk korlátozás vagy töltegetés nélkül. Ami viszont elszomorító, az az, hogy multiplayer-módot nem terveznek beépíteni. A PS2-, és az Xbox-verzió között semmilyen különbség nem lesz.

Tipus	Autós akció
Fejlesztő	DMA Design
Kiadó	Rockstar Games
Megjelenés	2001. ősze



2001

Rumble Racing



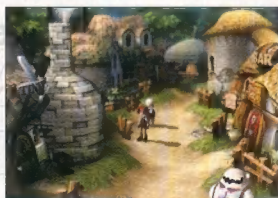
A tavalyi Nascar Rumble nevű örült autóverseny (nem hivatalos) folytatása nemskóra megjelenik PS2-n. A program nagyon távol áll a Gran Turismo által fémjelzett irányzattól, sokkal inkább óvodások matchboxozására emlékeztet egy futam – hatalmas útközécek, repülő járművek, valamint különféle felvehető bónuszok jellemzik az örült futamokat. Az autók sem igazi járgányok másai, hanem a fantázia termékei – lángoló jármű és felturbózott kisteherautó is megtalálható köztük, összesen 35 féle közül választhatunk. A pályák sem igazán a Nascar ellipszis alakú arenáit ábrázolják, hanem ellágyasítottak tarkított hegyes-völgyes tájakat. A különösen örültek számára néhány olyan pályát is megalkotnak a készítőik, ahol nem a célbajutás a feladat, hanem minél fantasztikusabb és veszélyesebb trükkök bemutatása. Bár a grafika nem tűnik különösebben elragadóknak, az egyedisége azonban sok jót jelenthet.

Tipus	Autós
Feljesztő	Electronic Arts
Kiadó	Electronic Arts
Megjelenés	2001 nyara



The Devil & I

Az új Sony konzolon még nem jelent meg valamirevaló RPG. Az első ilyen játék a Dark Cloud lesz, de ezt még áprilisban követi – persze csak Japánban – a tura című Devil & I. A játék stílusa egészen egyedí, a grafikája teljesen olyan, mintha egy rajzfilmet néznénk, a történet és a hangulat viszont elég komor lesz. A játék hőse egy fiatal fiú, aki – ahogy azt megszokhattuk – véletlenül kerül bele az események sodrába: nővérét megátkozták, és neki megmentéséért alkat kell kőnie egy ördöggel, a fajtáját meghazudtolóan kedves Stannal. Stan azt kéri az átok feloldásáért, hogy hadj legyen ő a fiú anyyéka, és hogy djék meg néhány ellenségét. A fiúnak muszáj belemennie az alkuba – elindul a kaland. A harcrendszer a Final Fantasy-kra emlékeztet: 3 karakter, ATB-rendszer, véletlenszerű csaták. Ilyen érdekes játék ritkán akad a horgunkra, igazán siethetnének a fordítással.



Tipus	RPG
Feljesztő	Sony
Kiadó	Sony
Megjelenés	2001. második félév

A Dreamcast lelke tovább él!

Amint arról már mindenki értesülhetett, a Dreamcast napjai meg vannak számlálva: a Sega távlati tervei között nem szerepel hardvergyártás. Hanem az még nem biztos, hogy a platform halálát jelenti! Ugyanis a Pace Micro Technology arra készült, hogy a játékokon szívet egy másik gépbe ülteti át. A Pace egy a videó-bizniszben érdekelt cég, és a Dreamcast belsejét a jövőre megjelenő, forradalmian új, digitális TV-vevőkészülékébe kívánja beépíteni. A digitális televíziózás vagy ahogyan sokan aposztrofálják: az „interaktív televíziózás” a következő lépés a televíziózás történelmében: a jövőben nem lesz olyan, hogy például lemaradunk a kedvenc sorozatunkról, vagy showmúsorunkról, hiszen az adás bármikor visszakereshető, előre/hátra pörgethető, le is pauszálható, mi több: azt is megtehetjük, hogy több csatornáról veszünk fel egyszerre. Az új vevőbe egy 40 GB-os winchester lesz beépítve, amire bizony friss videó-anyag bőven, de ami különleges: még játék is mehet rá – hála a Segával való együttműködésnek. A megfelelő adásra kapcsolva átnézhetjük, milyen Sega játékok vannak a piacon, rövid videókat tekinthetünk meg róluk, majd ha valamelyik megnyerte a tetszésünket, letölthetjük az adott játék demo verzióját (ez maximum három percet vesz majd igénybe), avagy kiköcsönözhetjük a teljes játékot korlátozott ideig. (A kiköcsönzési díj mértéke, és a fizetés módja a csatornát üzemeltető szolgáltatótól függ majd.) De természetesen a készülék nem csak a letöltött cuccokat játssza le, hiszen lesz benne DVD-lejátszó, meg minden, ami a videózáshoz kell a 21. században. A gép tehát nagyon sok szolgáltatást fog biztosítani, már csak az a kérdés, hogy vajon az időközben megjelenő új játékkonzolok mellett mekkora csábórót jelent majd a tulajdonjog elavult Dreamcasttal való kompatibilitás. Egyáltalán: vajon nyereséget tud-e majd termelni abból egy csatorna, hogy Dreamcast játékokat, illetve azok demóit biztosítja – mert hogy még egyetlen céggel sem született ilyen jellegű megállapodás. Persze még korai lenne ítélkezni: azt sem lehet kizárni, hogy az új gép fogja felturbózni a Dreamcast piacot. Majd meglátjuk.



PS



Planet Harrier

A régi játékok sokkal jobbabbak voltak, mint a mostaniak: mondogatják egyesek, és a játékkészítők szemlélatomást odafigyelnek a szavukra, hiszen egyre-másra jelennek meg felújított, avagy újra feldolgozott játékok. Bár régen volt már 1985, a Space Harrier valószínűleg még mindig élénken él sok-sok – azóta már felnőtt – játékos emlékezetében: nekik kedveskedik most a Sega a Planet Harrierrel. Yu Suzuki mester alapműve természetesen 3D-s környezetbe lesz áthelyezve, de alapjában véve minden marad a régiben: jetpackes hősrünket hátulról látjuk, s világárogynak jönnék szembe a tereptárgyak, amiket kerülni kell – no és persze az ellenség is közeledik szép számmal, elvégre egy lövöldözős játékról van tulajdonképpen szó. A játékban négy karakter közül lehet majd választani, melyek mindegyike más speciális fegyverrel rendelkezik – persze az olyan dolgok, mint a sorozatvető és a célkövetős rakéta, mindegyikük alapfelszereléséhez hozzátartozik. Legfőbb újdonság a kétjátékos mód lesz, ahol egymással kooperálva speciális támadásokra lesznek képesek a játékosok. Egyelőre még csak a japán játéktérmetekbe szánják a dolgot, de igen valószínű, hogy lesz belőle Dreamcast verzió is.



DC



Looney Tunes Sheep Raider



Újabb rajzfilmsztárok váltalak videó-játékban szerepet. A Bolondos Dallamokban látható a mulató mese a birkáról, a kutyáról, és a farkasról: nos ezek a hősök bukkannak fel majd az Infogrames játékában. Aki már látta a rajzfil-

met, nyilván sejtí, miről is fog szólni a do-clog: természetesen birkákat kell lopni. Ralph, a farkas szerepét kapjuk meg, aki igen- (eszámítva az apróságot, hogy ő a rajzfilmben némileg szőszátyarább fickó), hiszen ő is hasonlóan furmányos trükköket próbál alkalmazni a préda – esetében a birkák – becserkészéséhez. Jóllehet – és ezzel tulajdonképpen folytathatjuk a párhuzamot – mindahányszor felsül, hiszen a nyáj körül éberen őrködik Sam, a juhászkutya. Hogy a játékban több sikerrel járjon a szerencsétlen farkas, agyafúrt terveket kell majd kidolgoznunk, ügyesen kell lopakodnunk, illetve a Bolondos Dallamokból már jól ismert ACME gyár speciális eszközeit kell bevetnünk. Rajzfilmszerű grafika és humoros jele- netek jellemzik majd a játékot: ennyit már most biztosan lehet tudni.

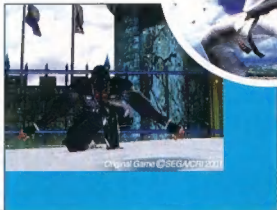


Kiadó	Infogrames
Fejlesztő	Infogrames
Stílus	Ugyasági
Megjelenés	2001. június

Virtua Fighter 4

Újabb információk és képek jelentek meg a Virtua Fighter 4-ről. A játéktérmi verzió nemsokára megjelenik a Japán játéktér- mekben, és a PS2-féle változat is már úton van. A játékban benne lesz minden eddigi karakter, és természetesen néhány új ver- senyzőt is köszönhetünk – egészen pontosan kettőt. A karaktereknek kétfé- le ruházata lesz; ami érdekesség, hogy ezeket nem választhatjuk ki, ha- nem attól függ, hogy harcosunk melyikben fog pompázni, hogy melyik portba dugtuk az irányítót. Az nagyon jól hangzik, hogy a har- madik rész óta a sztori szerint 8 év tel el, és az időmúlás meglát- szik a karaktereken is. A képek fantasztikusan néznek ki, ha a játé- k fel tud néni a grafikához, akkor trónfosztás lesz a verekedős játékoknál – a Soul Calibur nyugdíjba megy.

Kiadó	Sega
Fejlesztő	Sega
Típus	Verekedős
Megjelenés	2001. második fele



Kiadó	Sega
Fejlesztő	AM2
Stílus	FR.E.E. (Kaland)
Megjelenés	2001. Karácsony



Shenmue 2

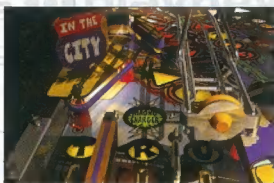
A Sega legnagyobb ágyújáról folyamatosan derülnek ki az újdonságok, ebben a hó- napban is összegyűlt egy csokorra való. Az első változás az időgyorsítás lehetősége. Ha valakivel megbeszélünk egy randevút, és nem akarunk addig császálni a város- ban, amíg el nem telik az idő, akkor egy opció segítségével előre forgathatjuk az óra- mutatót. Ez emberekkel szembeni kommunikáció is kibővíti, a készítő azon igyeksz- nek, hogy mindenkinek legalább három-négy kérdést tehessünk fel, hogy így még in- kébb beleélhessük magunkat Ryo kalandjába. Az élethűség érdekében többféle állást is kipróbálhatunk, reméljük ezeket is feldobják olyan poé- nokkal, mint a korábbi targoncás-verseny. Az így megkeresett pénzre szükség is lesz, mert az élet sokkal drágább lesz Hong Kongban (a pletykák szerint Kína más részein is körülnézhetünk – az egyik képen egy kolostor látható), mint Japánban. Kisebb újítás továbbá, hogy a té- rületek térképét meg lehet venni boltokban, persze nem lesznek túl drágák, hogy megkönnyítsék a tájékozódást.



Pro Pinball Trilogy

Kiadó	Empire
Fejlesztő	Cunning Developments
Stílus	Flipper
Megjelenés	2001. március 30.

Az Empire már régebb óta kényeztetni a PC-tulajdonosokat a flipper-szimulációval, s ezekből úgy tűnik, most a Dreamcastosoknak is kijut – hamarosan három kitűnő flipperjük jelenik meg egy pakkbán. Noha egyetlen videójáték sem fogja tudni 100%-ig visszaadni az igazi gépek hangulatát, a Pro Pinball sorozat igazán elismerésre méltó próbálkozás, talán a legjobb a maga nemében – az egyébként biztosan mellette szól, hogy olcsóbb és kényelmesebb otthon játszani, mint a játéktérben. Amolyan modern, „kalandos” flipperekről van szó, vagyis a gölyv céba juttatásával ki-sebb történeteket játszhatunk végig, amiket a mátrixképernyőn követhetünk nyomon. A Big Race USA nevű virtuális asztalon Amerikán száguldhathunk keresztül-kasul, s tizenhat



nagyvárosba látogathatunk el. A Fantastic Journey – amint a címe is mutatja – egy egzotikus utazásra invitálja a játékos: a Verne stílusában íródott forgatókönyv szerint hol föld alá, hol pedig víz alá kell leereszkednünk, hogy végül megállítsunk egy világalomra törő diktátort. Végül a Time Shock – talán a legérdekesebb asztal – több időskiban játszódik, s tulajdonképpen azok között kell rendtennünk.

A magas felbontásban megjelenő asztalokra három különböző perspektívából van rálátásunk, s dolby sztereó



DC

reó muzsika biztosítja a játéktér hangulatát. A készítő a lehető legjobbban próbálták szimulálni az acélgolyó dinamikáját, sőt nem csak azt, hanem minden egyebet is. Például csakúgy, mint az igazi automatáknál, megvan az opció menü (ehhez a valóságban csak a gépek üzemeltetői férnek hozzá), ahol több dolgot is állíthatunk a játék nehezítés vagy könnyítése érdekében – hogy csak egy példát említsünk, szabályozhatjuk mondjuk a körök erejét. A Pro Pinball játékok más platformokon már bizonyítottak, úgyhogy aligha kell majd a DC-s verzióban csalódnunk – főleg, hogy erre a gépre tulajdonképpen nincs is vetélytárs.



Újabb hírek láttak napvilágot a nemrégiben tékeinjekciót kapott cég hazafájáról (Isao Okawa, a vezérigazgató a vállalat megmentésének érdekében tekintélyes részvénycsomagot adott a cég nevére íratva – a 84 millió jenes ajánlat némiképp helyrepopozza a megtépzott Sega anyagi helyzetét). Az első hír, hogy a Segánál szinte raklapszámra burjánzanak a fejlesztői készletek, van ott minden, ami szem-szájnak ingere: PSX, PS2, Gamecube, Xbox, GameBoy Advance, sőt,

Sega hírek

még WonderSwan Colorozhoz valók is akadnak. A PS2 és az Xbox fejlesztések már előrehaladott állapotban vannak, ami azt jelenti, hogy a fejlesztésük már legalább fél éve megvannak. A Sega hasznolt húz a Saturn viszonylagos amerikai és európai sikertelenségéből: az arra megjelent legjobb játékokat – amik a gép miatt nem lettek ismertek – átrják PlayStationre (eredetileg GBA-ra akarták, de a kis gépben nem volt elég RAM a színvonalas átiratokhoz). Továbbá régi MegaDrive játékok nagy valószínűséggel a Bandai üdvöskéjére, a WonderSwan Colorra fognak megjelenni. Az első képek a GBA-s Sonicból napvilágot láttak; úgy néz ki, a Sega zökkenőmentesen változott hardverkészítőből szoftverkészítővé. A hatalmas áresésnek köszönhetően (99,95 dollár) a Dreamcast eladások felülmúlták az utóbbi hetekben a vetélytárs konzolok eladásait, és a Phantasy Star Online minden eddigi DC-s eladási rekordot megdöntött Amerikában – már egy hónapja az értékesítési listák élén tanyra. A Sega-hoz kapcsolódó, hogy egy Majesco nevű cég újra kiadja Amerikában a Game Gear, a Sega régi kézi konzolját, nagyon olcsón, hogy a GameBoy Advance elől elhódítsa néhány vásárlót – hogy milyen sikerrel, az kérdéses, hiszen a Game Gear azért bukott meg, mert csak néhány órán át bírta egy adag elemmel, és a gépen semmit nem változtattak.



PS

Tomb Raider film

Miközben az Eidos egyre vörösebb szemű renderhúszárai folyamatosan generálják a jövő konzoljainak Laráját, az filmforgatáson is peregnék az események. Az első hír, hogy napvilágot látták Angelina Jolie első Lara-jelmezes képei. A kisasszony minden adottsággal rendelkezik, hogy eljátssza a nagykeblű poligonstárt; aki odavan a sorozatért, az valószínűleg nem kevésbé lesz rajongója a filmnek. Még ki sem jött a film, az Eidos fejesei – tökéletesen bízva a produktum nyereséges jövőjében – bejelentették, hogy filmtrilógia készül, és egy nem publikus összeggel rá is tudták venni Angelina Jolie-t az azokban való szereplésre. A filmeket egy éves időközönként készülnek behurcolni a mozikba, tehát van időnk még lejátszani pár Tomb Raiderert addig, amíg akár csak a második rész megjelenik.

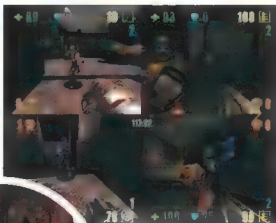


Quake 3 Revolution

A földrengés nem kíméli meg a PS2-tulajokait sem, tavaszszal ugyanis megjelenik a Quake 3 az ő gépükre is, mégpedig Revolution al-címmel. A programot furcsa módon a Bullfrog (Dungeon Keeper, Theme Park World) portálja PS2-re, együttműködve az id Softtal. A legfőbb változás, hogy valami kerettörténetet gyúrunk a pályák köré, megpróbálják ezzel feldobni az egyszemélyes játékokot – ez új pályákat jelent, esetleg átkötő animációkat, valamint azt, hogy a kiválasztott karaktereinek színtet lépnek (!), fejlődnek. Ez persze kicsit furcsa, hiszen a Q3 eredetileg multiplayer-központú játéknak íródott, most ezt akarják megváltoztatni. A képek elég jó néznek ki (az eddigiek alapján a DC-s azért jobb volt), ám két



PS2



hatalmas probléma is van a programmal. Az első, hogy nem lesz eger- és billentyűzet-támogatása, mert a Bullfrog eléggé tartja a kontrollert is a kezeléshöz (ez persze már alapból betesz a játszhatóságnak). A másik probléma, ami talán ennél is nagyobb, hogy a multiplayer módot szinte primitív formára degradálják: az egyetlen játszható forma az osztott képernyő lesz, így négyen lehet



játszani maximum. Hogy miért nem raknak bele link-kábeles lehetőséget, vagy neadjisten internetes játékot az valószínűleg örök rejtelem marad. Olyanokat, mint letölthető pályák, modok, vagy a PC-s/DC-s-verzióval való kompatibilitás már meg sem említünk – mind kimarad.

Army Men: Green Rouge

Az Army Men-sorozat már annyira szétágazó, hogy még egy igazi rajongó sem ismerheti ki magát közöttük, ráadásul a számlálást is nehézíti, hogy igen kevés Army-fan lakik ezen a bolygón. Persze valakinek meg kell vennie őket, különben a 3DO főnökei már sűrű ügyvézések között fetranganének a földön. Nos, valahogy majdcsak eltűnik a boltokból a Green Rouge is, amiben fura módon nem Sarge-ot irányíthatjuk. Na persze, nem kell félnie az Őrmi-híveknél sem, ugyanis az irányításunk alatt levő műanyagkatona Sarge géneji (?) alapján épült fel. A törté-

net kommentálása helyett nézzük meg a grafikát, ami finoman szólva „sem használja ki teljesen a PS2 hardverét”. A táj kidolgozása egyenesen poccsék, remélhetőleg a képek még valami nagyon korai fázisból valók. A programot színesítheti a játéktékos mód, amikor ketten irányítják az ellent a 16 pályán keresztül mindenféle

földi jóval (géplegyver, rakéták, lángszóró).



PS2



Moto GP bajnokság

Lassanként hagyománnyá válik, hogy havonta új PlayStation bajnokságon mérhették össze tudásukat a Sony-rajongók. Ez februárban sem történt másképp: 24-én szombaton ismét tekintélyes mennyiségű ember gyűlt össze a Campona bevásárlóközpont nagyszínházpavilonjában. Azonban most egy kicsit más volt a felállás, mint a korábbi rendezvényeknél (Gran Turismo2, The Sims Football 2), hiszen már az új Sony-gépen, a PS2-n folyt a küzdelem. A játék, amivel mindenkinek a legjobb kellett nyújtania, a frissen megjelent Moto GP volt, ami elősegítette azt, hogy mindenki egyetlen eséllyel induljon. A PS2 ugyanis még nincs különösebben nagy számban elterjedve, a játék pedig a bajnokság előtt mindössze egy héttel jelent meg, így nagy gyakorlata még senkinek sem lehetett. Sokkal inkább számított, hogy kinek milyen az érzéke a versenyjátékokhoz. A Moto GP ugyanis egy profi szimulátor, amelyben átöntenek a dolgok a való versenyből. Ezt egyébként alátámasztották a többszörös magyar bajnok vendégek is. Bitter Sándor gyorsasági motorversenyző néhány próbálkozás után versenyképes köröket futott. Akár a bajnokságban is megállta volna a helyét, pedig előzől még nyilván nem próbálkozhatott a Moto GP-vel. Turán Frigyes pályaaútversenyző szintén gyakorlott játékos, ő azonban inkább – ért-

hető okokból – az autóversenyeket kedveli. Am nem valloított szegényt a motorosok közt sem, az ellene kiálló bátor jelentkezőt pillanatok alatt fél körrel lehagyta de aztán a cél előtt nagyon sportszerűen beavarta. A hangulatot növelték még a színpadon kiállított Suzuki motorok is, különösen a

Hayabusa vonzatt sok tekintet. Ez a gép kb. 160 kiló és 170 lóerős, 2 másodperc alatt gyorsul szorra. A

motorosport és videójáték rajongók házigazdája Szabolcs volt. „Tokától Bokáig”, aki az Est FM egyik oszlopos hangja. Ő maga a nagy motorrajongó, így valószínűleg a fent említett gépek látványa inspirálta, hogy a döntők közvéltésénél már-már Dávid Sándort is magasságokba emelkedett. A selejtezők persze folyamatosan mentek 4 gépen. A nevezés most is ingyenes volt, ám egy igen komoly szintidőt kellett teljesíteni, ami eleinte csak nehezen sikerült. A végére azonban mindenki belejött, és egymásnak adták a kontrollert a versenyzők a színpadi PS2-nél. A versenyépen már 3 körös futamban kellett bizonyítani és



az elért helyezése számított. Mindezt persze a lehető legnehezebb fokozaton. A győztes csak az eredményhirdetés előtt percekben került sorra, bizonyítva a mondatát: utolsókból lesznek az elsők.

A bajnok egy PSOne boldog tulajdonosává vált. A dobogósok pedig mindannyian Sony ajándécsomagot kaptak benne játékokkal, pólóval, sapkával és természetesen PlayTime előfizetéssel. Akik nagyon unatkoztak (volt ilyen?), azok számára PSOne játékok álltak rendelkezésre, a kicsiknek külön gyerekjáték szekcióval, amiből egyértelműen a táncszőnyeg volt a legnagyobb siker. A kitöltött nevezési lapokon a legtöbben gördeszka versenyt kértek a következő bajnokságra, így március utolsó szombatján a Grind Sessionben mérhették össze erőiket a látogatók, ugyanitt a Camponában. Addigra reméljük jó idő lesz, hozhatjátok nyugodtan a gördeszkákat is.



A végeredmény:

helyezés	név	osztály	idő	legjobb kör
1. hely	Bódis Dávid, Dávid	11	2:02.747	2:15.334
2. hely	Tóth Krisztián, Budapest	12	2:09.479	2:17.942
3. hely	Takács Dániel, Tökölcs	14	2:11.662	2:10.312

(** a leggyorsabb kör)

HIVATALOS MAGYAR GRIND SESSION BAJNOKSÁG

2001.03.31. 14-20 óráig
Campona Bevásárló és Szórakoztatóközpont
Budapest, 1222 Nagytétényi út 37-43

Információs oldalak:
<http://www.tofproductions.hu>
<http://www.playstation-europe.com>
<http://www.campona.hu>



Ki tudhatja a jövőt? Kézenfekvő a válasz: senki. Azért sejtéseink már vannak róla, szóval a Playtime! stábjában egy kissé ingoványos talajra merészkedve ebben a hónapban is megpróbálja felderíteni, hogy mi kavargó a játékfejlesztők boszorkánykonyhájában rotyogó üstökben.

PREPLAY

Ez a hónapban megkezdődött, hogy a játékosok
 milyen hasznos információkat kaphassanak.

- ★★★★★ Tartalom: bármilyen jó
- ★★★★ Tartalom: nagyon jó
- ★★★ Tartalom: jó
- ★★ Tartalom: átlagos
- ★ Tartalom: rossz

Első benyomások

★★★★★ — Potenciális
 sikervárományos

Első ránézésre erre számíthatunk.
 A remény hal meg utoljára...

KÉSZÜLTÉSI ÁLLAPOT 50%

Ami jelszó nem ad mindig igazságot, de
 mindig megéri a próbát!

Tartalom

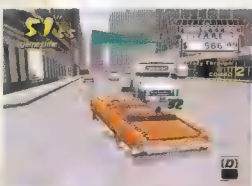
X-Men Mutant War (PS)	14
Sea-doo Hydrocross (PS/N64)	15
Formula One 2001 (PS/PS2)	16
Project Eden (PS2)	18
Baldur's Gate Dark Alliance (PS2)	19
Crazy Taxi 2 (DC)	20
Worms World Party (DC)	21
Headhunter (DC)	22
Stupid Invaders (DC)	23
Indiana Jones and the Infernal Machine (N64)	24
Scooby Doo (N64)	25
Tigger's Honey Hunt (N64)	26
Malice (Xbox)	27
Oddworld Munch's Oddyssee (Xbox)	28



▲ Stupid Invaders



▲ Munch's Odyssey



▲ Crazy Taxi 2



▲ Project Eden



X-Menő játék

X-MEN MUTANT WAR



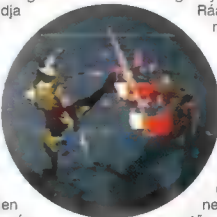
Tipus	3D akció
Kiadó	Activision
Feljesztő	Matrix
	2001. ősz
	www.activision.com

Batman külföldön van, Superman éppen randevúz, Captain America pedig már kicsit öregeske – a gonoszok pedig megint támadnak; vajon ki fogja szűtál megmenteni a világot? Természetesen nem kell félni, pár superhős mindig van raktáron, ezúttal az X-Men csapat tagjai. Bátrak, erősek elszántak és sosem adják fel – mi más kellene még?

Ezúttal is a gonosz mutánsok leg-híványabbika, Magneto támadja meg a békés és emberszerető Amerikát (khm...), és csak mi menthetjük meg a polgárokat. Hiába rémiszt a túlerő, hiába tűnik úgy, hogy az elvetemült gonosztevők hordái győzedelmeskednek, nem szabad feladnunk a harcot egy jobb, szebb, békésebb jövőért. Ezzel a történettel kezdődik az Activision második X-Men játéka – és valljuk be, ha lesz még, az is valami hasonlóval fog indítani. A szoftvercégnek igyekeznie kell, ha még sok babrál akarnak learatni friss licenccükkel, ugyanis az csak a második mozifilm megjelenése biztosítja a jogokat, annak megjelenése után újra kell perkelni a súlyos dollárkötegeket. Az előző X-Men játék, a Mutant Academy annak ellenére lett hatalmas pénzügyi si-

ker, hogy nem sok mindenben múlta (mondjuk is ki: semmiben sem) felül a koronázatlan királyt, a Tekken 3-at, ezért nem véletlen, hogy nem távolodtak el nagyon attól.

A Mutant Wars a mutáns akadémiával szemben nem egy egyszerű verekedős játék lesz, hanem egy mászkálós akció, a la Streets of Rage vagy Fighting Force. Ez azt jelenti, hogy az eddigi behatárolt mozgástérből kiléptünk az egyfel-ly nagyobb méreteket jelentő szabadba, ahol vígan pofozkodhatunk, amerre csak állunk. A játékban Wolverine-t irányíthatjuk, akinek a lesz a feladata, hogy lecsapja a vele szemben haladókat. Természetesen ennyire azért nem lesz egyszerű a játék, hiszen a 12 hatalmas, kidolgozott pálya már elég elfoglaltságot nyújthat mindenkinek.



Ráadásul ezek a pályák nem lesznek egyszerűen bejárhatóak, emitt utat kell robbantnunk, amott egy régi liftet kell működésre bírunk, máshol meg látatoligálással juthatunk előrébb. Ha jól teljesítünk – érte ezalatt a szívünknek nem kedves egyedek sietős eliminálását, illetve a kellő számú titkos helyszín megjelését és bejárást – akkor Rozsomák mellett később akár más hőseket is irányíthatunk – Vadócot, vagy Küklopszot.

Egy superhős természetesen értéke felét sem érné szuper-, mega-, és gigatámadások valamint kombók nélkül, nekünk is részünk lesz ilyesemben – Wolverine rengeteg módon tudja kifejezni tiszteletét az ellenfelek iránt, és ezek közé sorolhatjuk azt is, amikor kicsiny fémkormócskéival valakit toktól bokáig felhasít, de a fociban pirostappal hono-

Első benyomások

Majd meglátjuk...

Láttuk már ilyet, nem is egyet; eddig még semmi különöset nem mutat

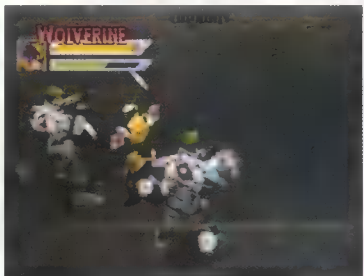
KÉSZULTSEGI ÁLLAPOT

50%



rát "hátulról-kétfélebbel-becsúszás" is szerepel a listán. Ezekre szükség is lesz, hiszen a játék során össze fogunk akadni (a közönséges bűnözők és született gyilkosok mellett) Sabretooth-szal és Mystique-vel is. A készítőik ígérete szerint nem csak az ütlegelesen lesz a hangszúly – néha logikai feladatokat is meg kell oldanunk (reméljük nem lesznek bonyolultabbak a "van-egy-kulcs-és-egy-ajtó-raj-mi-kell-csinálni"-nehézségnek). Ami elég meglepő egy ilyen verekedős játékban.

A grafikára nem nagyon lehet panaszkodni, a karakterek elég kidolgozottak, és a környezet is elmegy szódával. A zenét állítólag híres zenekarok szerzeményei alkotják, legalábbis ez az Activision szándéka. Az ősz megjelenéséig még van idejük tárgyalgatni erről – de akármilyen is lesz a végeredmény, lehet, hogy már késő lesz...egy évvel a PS2 amerikai/európai megjelenése után nem biztos, hogy nagy lesz a kereslet.





SEA-DOO HYDROCROSS

A sebesség nedves mámorá!



PS / N64

Típus	Jetskiversony
Kiadó	Vatical Entertainment
Fejlesztő	www.vatical.com
Weboldala	Vatical Entertainment
Elérhető	2001. március

Ugyan ki ne szeretné kipróbálni a leg több vízi sport euforikus érzését, főleg a jetskival való öncélú száguldozás mámorát. Sajnos kicsiny országunkban erre nemigen nyílik korlátlan lehetőség, maximum a Balaton vizén repeshajóknál veszettül, de szinte biztos, hogy rövid élvezetünk balesetbe vezet. Talán egy csapat strandoló állná utunkat, vagy egy rövidlétű horgász csalija csapódna arunkba. Így viszonylag hamar elhagyna kalandvágyó kedvünk, tehát inkább a jó öreg PlayStation vagy Nintendo 64 el kuporodunk, hogy szabadon hódoljunk a vízi sportok iránti mániánknak. Ehhez nyújt nekünk segítséget a Vatical Entertainment hamarosan megjelenő Sea-doo Hydrocross című játékaival, mellyel a szárazföldi puhányok is kipróbálhatják a

vízi száguldozás örömeit – anélkül hogy vízesez lennének. A Sea-doo Hydrocross nem lesz más, mint egy tipikus versenyjáték, ugyanazokkal a beállításokkal és lehetőségekkel, mint a hagyományos "szárazföldi" járművek esetében – csak épp vízen. Egy tipikus 3D-s pályaverseny, gyors és látványos. Az ilyen játékokkal egyedül az a bajom, hogy az esetek többségében a pályák csak első látásra nyújtanak élvezetet, kiismerésük pedig általában nem igényel különösebb koncentrációt – így némi fenntartásokkal viseltetik a játék iránt, bár az előzetesek alapján még nem akarunk korán ítélni, meg aztán ez teljesen szubjektív vélemény. Ami azt illeti, azért a Sea-doo Hydrocross esetében sikerült ötletes pályákat kitalálni: például a házi szörnnyel elhíresült Loch-Ness, a csodálatos Velence, a kevesebb megnyerő párizsi csatornarendszer, vagy a jéghegyed Antarktisz.

A versenyezéshez pedig a legjobb jetmodellek állnak rendelkezésünkre, mint például

2000 XR és
2000XP ■ Stand-Up, Evolution, és
■ Advance – szakértőknek talán mondanak ezek valamit. A főmenüben választhatunk majd az irányítás nehézségi szintjéről, ahol a hagyományos arcade vagy a

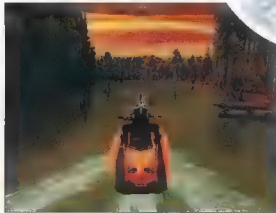
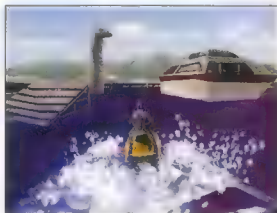
realistic módok közül mazzsoláztatunk. Ez persze jó ötlet, csak a megvalósítás hogy még kívánivalót maga után, ugyanis a realisztikus mód csupán annyit tesz, hogy valami baromi nehézkes és idegesítő lesz az irányítás. Mindemellett a grafika és hangok szép reményeket ébresztenek, de féltő, hogy a Sea-doo Hydrocross mégsem lesz korszakalkotó játék. Majd elváltk...

Első benyomások

*** **Majd**

Aki szereti a versenyjátékokat, az biztos is

KÉSZULTSÉGI ÁLLAPOT 95%



PlayStation
ZÁRKOSSÍTÓK
IRNETS

Az ideai epizód

FORMULA ONE 2001



Playstation

Típus	Autóverseny
Kiadó	Sony
Fejlesztő	www.scee.com Studio 33
Megjelenés	2001. április

A Sony immár hagyományt csinált abból, hogy évről évre mindig kiadjon a legaktuálisabb Formula 1 szezon megjátékosításával, aktualizálva a statisztikai adatokat és a játékban lejátszható futamokat a valósághoz. Nem volt másésként a tavalyi évben sem: az év végén a kezünkben tarthattuk, pontosan ugyanabban a PlayStationbe helyezhettük a Formula One 2000-et, amiben ugyebár már a Malajziai pályán kívül a legújabb helyszín, Indianapolis is szerepelt.

Meglepő módon még ki játszhattuk magunkat a játékkal, és a Sony máris megküldte az újabb, immár 2001-es változat előzetesét. A gyorsaságból talán nem nehéz kikövetkeztetni: az alkotók vélhetőleg nem sokat szíjmozdítottak vele. Jóformán csak annyit lehet észrevenni, hogy teljesen átvárták a menürendszert, s most ikonok forognak minden egyes menüpontonál. Maga a játék amúgy maradt a régi. S hogy milyen is az a régi? Aki valamennyire is érdekli a Formula 1 iránt, és nem mostanában vette meg a

Playstationját, jól tudhatja: a Sony gépére eddig is a Studio 33 fejlesztette a legjobb és legszebb F1 programokat. A versenyautók szépen fénylenek, a terep eléggé részletes, a két választható üzemmód jövőtárból a amatőrök és a versenymegszállottak is el tudnak szórakozni a játékkal. Az már más kérdés, hogy komolyabb konkurencia híján a Formula One sorozaton már évek óta nem szépiteneke szinte semmit, gondolván ha úgy sincs nála jobb, akkor minek így történt most is, sőt talán a betervezett PS2 verzió miatt még nagyobb iramban folyhatott a munka – bár azt hozzá kell tenni, hogy a két verziót két különböző cég készít.

A játék főmenüjében két alapvető üzemmódot találunk: az Arcade és Grand Prix módot. Előbbinél szinte a fűvön is ugyanúgy száguldozhatunk, mint betonon, majdhogyanem soha nem csúszik meg az autó, s a szabályok is elég érdekesek. Pontokért (de nem világbajnoki pontokért) zajlik a küzdelem, melyekért később jobb, komolyabb járgányokat vehetünk – ugyanis kezdetben a legyengébb kocsival kezdünk. Pontokért cserébe már meglévő autónk is fejlesztethetjük, négy különböző jellemző javíthatunk. Mint látható, ez a mód eléggé elrugaszkodott a valóságtól. Más a helyzet a Grand Prix opcióval, melynél az eredeti versenyekhez hűen mehetünk egy teljes bajnokságot, egy különálló versenyen is indulhatunk, valamint ami új: van egy bizonyos Challenge mód is. Ahogy az a jobb szimulációknál szokás, a játékban tetszőlegesen határozhatjuk meg az időjárást, az ellenfelek tudását, és egyebeket – a vérmérsékletünkhez, illetve a tudásunkhoz igazítva az izgalmat. A Formula One 2001 mellesleg – csakúgy mint a legutóbbi epizód

Első benyomások

★★★★★
Kemény feladat

Egy újabb... az előző részek... új...
módot már legfeljebb csak az új pálya kínál.

KÉSZÜLTÉGI ÁLLAPOT

90%

még a töltés képernyőjén is tartogat némi kihívást: kvízzjátékok játszhatunk Formula 1-es témában – épp csak a Vágó Pista hiányzik.

Végezetül egy megjegyzés: a Formula One 2001 alighanem az utolsó tagja a sok éve megkezdett sorozatnak (persze most csak a PS egyről beszélünk), úgyhogy talán illet volna feltüntetni a koronát egésze. A preview verzió alapján elmondhatjuk: ez nem történik meg. Noha PlayStation-on nem nagyon találni jobb F1 játékokat, csak azoknak fog vadonatúj élményt nyújtani, akik még nem játszottak a sorozat korábbi tagjaival.





PlayStation 2

Típus	Autóverseny
Kiadó	Sony
	www.scee.com
Fejlesztő	Studio Liverpool
Megjelenés	2001. nyár

Mi sem természetesebb, mint hogy a Sony nem hagyja elsvadni a legnevesebb sportjátékait a PlayStation egyes hardverével, hanem igyekszik a címeket átültetni PS2-re. Cseppet sem meglepő tehát, hogy hamarosan immár egy új generációs Formula One 2001-el játszhatunk. Ennek mi, azaz a játékosok rendkívül örülhetünk, elvégre ez esetben végre már nem csak a rajtszámok és a pilóták nevei változnak a korábbi részekhez képest, hanem egy vadonatúj Formula 1 szimulációt kapunk.

A játéknak még a logóján is ott virít, hogy hivatalosan licenccel termék, úgy-ogy természetesen minden benne van, ami elvárható: az összes hivatalos pálya, beleértve Indianapolisot is, a 2000-es idény eredményei mind, valamint az összes versenyző és istálló, melyek a 2001-es futamokon szerepelnek. (Például Montoya, Raikkonen, Burti, Panis, és a Minardi pilóták is.)

A PS2-es Formula 2001 már távolról sem hasonlít a 32 bites elődökre. Nem csak azért, mert a pályák sok ezer fénykép alapján páratlan élethűséggel lettek reprodukálva, hanem mert a játékmenet is nagyon megváltozott. Noha már a sima PlayStationos verziókban is volt úgy-mond szimulációs mód, azok meg sem közelítették azt, amit ebben a játékban tapasztalhatunk – gondolunk itt elsősorban az irányításra. A legtöbb játékban mesterkéltén csúsznak meg az autógumik, amittől aztán alig érezni, hogy egy súlyos gépet irányítunk, melynek a tömege nem engedi bevenni az adott kanyart. A PS2-es formula One 2001-ben valahogy minden olyan természetes: a nagyon sima képpirítésnek köszönhetően jól érzékelhetjük a sebességet, s az autó minden kormányozdulatunkra valóság-hű módon reagál. Szemlátomást nagyszerűen tapadnak a gumik, s csak akkor csúsznak meg, amikor már tényleg esze-lősen megyünk. A sebesség érzetéhez nagymértékben hozzájárul a remekül mozgatott pilóta is. Amikor pilótáulike fő-lé szerelt kameraállásból játszunk, jól látható, amint a centrifugális erő hatására emberünk feje csapódik ide-oda, illetve rázkódik az út egyenetlenségeinek kö-

szönhetően, mi több: a kormány is rángat a kezében.

A játékmódokat illetően a következőket találjuk a főmenüben: van Quick Race, amivel nyomban egy menetet indíthatunk, van vezetési teszt, minek segítségével az autó beállításait tesztelhetjük (mert azt talán mondani sem kell, hogy állíthatunk a műszaki paramétereken), aztán van a stopper elleni Time attack, ahol önmagunkat, pontosabban a legjobb időnk szellemkocsiját kell legyőz-nünk, van szokásos egyszeri menet, aminél egy különös Grand Prix eseményét játszhatjuk végig, és természetesen van bajnokság, melynél a 2001-es idényben kell igyekeznünk összeszedni a legtöbb bajnoki pontot. Ja és még van egy ún. Spectator mód, amit azért említek külön, mert ennél nem egy pilótát, hanem egy TV-s rendezőt alakíthatunk, s a gép irányította versenyzők játékát figyelhetjük mindenféle TV-s kamerazetektől.

Mint mondtam, a pályák kidolgozása remek de ettől függetlenül van egy kis szépséghibájuk: az alkotók csak az épületekre koncentráltak. Fura például, hogy Monacóban egy lélek sincs az utcákon, s csak a tribünökön látható tömörülés. A helyszíneken tehát minden épület a helyén van, csak épp az élet hiányzik közülük. Persze még nincs kizárva, hogy a végleges változatban ezen csiszolnak egy kicsit.

Az általunk tesztelt előzetes verzió még igencsak hiányos volt, ezért további konkrétumokat nem tudunk említeni. No persze majd megtesszük úgyis a játék tesztjében, hiszen már nem kell sokat várni, és minden PS2-tulajdonos rajthoz állhat.



Első benyomások

★★★★★ **Remek darab**

A forma 1 rajongók kényteleneleg lesznek áitgazolni a PS2 istállójában.

KÉSZULTSÉGI ÁLLAPOT

90%



Rendrakás az alvilágban

PROJECT EDEN

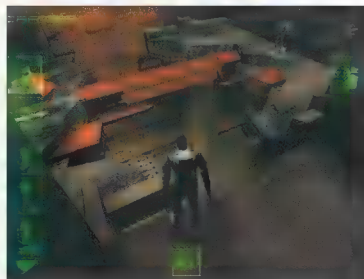
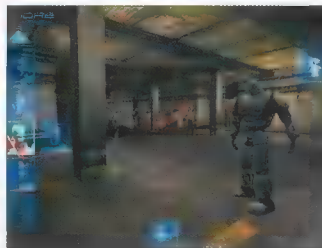


Playstation 2

Típus	Kaland / Akció
Kiadó	Eidos
www.eidosinteractive.com	
Megjelenés	szeptember (NTSC)

A Core-nál talán észrevették, hogy a Tomb Raider újabb és újabb részeivel – átütő siker ideje vagy oda – nem lehet ■ végtelenségig éteni ■ népet. Lara kalandjai már kezdtek elapadni, úgyhogy épp ideje volt, hogy az alkotógárda végre valami merőben újjal rukkoljon elő.

A legújabb játékukban a túlnépesedett Földön járunk, egy olyan jövőben, ahol az emberiség jó része hatalmas megavárosokba tömörül. A gomba módra elszaporodott toronyházak az eget súrolják, ■ a jómódú városalakók már azonnal sem fárasztják magukat, hogy a teendőik intézéséhez lefáradjanak ■ felszínre, hiszen az utak is ■ magasban futnak. A folyosókkal, alagutakkal és kiszolgáló osztonnákkal összekötött épületek kusza hálózata inkább egy óriási méhkasra hasonlít, mintsem emberek



lakhelyére. A napfényből és a tiszta levegőből már csakis a gazdagoknak jut, ■ szegényebbek örök sötétségbe vannak kárhoztatva: a lécsúszottak a városok lábánál, a mocskokban tengetik napjajukat. De még ■ nyomorgógyedek alatt is létezik egy világ, ami még embertelenebb. A földalatti Alvilágot bűnözők és elvetemült szekták uralják, hétköznapi ember oda még véletlenül sem téved. Legfeljebb mérnökök és technikusok ereszkednek alá, amikor felújításokra, vagy az épületek karbantartására van szükség.

A Project Eden az egyik ilyen nagyvárosban játszódik. A Városi Rendfenntartó Iroda, más néven ■ UPA egyik négytagú elit kommandójának vezetése lesz a feladatunk, akiket általában ■ városban felmerülő komolyabb problémákhoz vezényelnek ki. A legújabb ilyen probléma, hogy az egyik huszeremben valami gondok merültek fel a gépekkel, s miután lektüdtek szerelőket, azok nem tértek vissza – semmi hír nincs róluk. Ezzel a hétköznapiak tűnő esettel egy cseppet sem veszélytelen nyomozás veszi kezdetét.

A Tomb Raider után ismét az akció-kaland műfajban próbálkozik a Core: ■ hatalmas metropoliszban egyrészt nyomozunk, másrészt gyilkolnunk kell. Az embereinket kétféle perspektívából irányíthatjuk: ■ Tomb Raiderde perspektívából irányított, ■ "követés" kameraállásból, illetve belső, ■ FPS nézetből. Utóbbinál elég klassz, hogy nem csak a kezünket látjuk (mint az FPS játékokban általában), hanem végignézhethetünk emberünk testén, és a figura real time árnyéka sem tűnik el. A játékmenet nagyban támaszkodik a különböző karakterek együttműködésére, amit megtehetünk egyrészt váltogatva közöttük (sőt még irányítható robotokra is átválthatunk), vagy többjátékos módban csapatmunkával. Sok időt kell eltöltenünk logikai akadályok elhárításával, melyeknél nagy szükség van az egyes karakterek önálló munkájára, illet-



Első benyomások



ve tudására. Egyjátékos módban parancsokat is adhatunk ■ többieknek, úgyminth kövessenek minket, és ehhez hasonló alapvető dolgok.

A Project Eden eredetileg egy PC-s fejlesztésnek indult, s csak időközben vált multiplatform játékká, de ezt nem igazán lehet majd észrevenni ■ végeredményben. A játékot működtetőt engine-t amennyire lehetett, a PS2 lehetőségéhez optimalizálták. A textúrák minőségéből egy kicsit vissza kellett venni, ugyanakkor viszont a képrésztes szigorúan tartja a 60fps sebességet, s osztott képernyőnél is elég tisztesen 30 alá nem süllyed soha. No igen: az osztott képernyő... Hálózati lehetőség híján a PS2-es verzióban kénytelenek voltak ehhez az eszközhöz folyamodni, bár egy linkkabel segítségével el lehet majd kerülni.

A Core erna vadonatúj műve mind grafikaiag, mind ■ játékmenetét tekintve eléggé szenes kidolgozott alkotás. Már csak az a kérdés, hogy a cég vajon képes-e megint egy új divatot teremteni.



BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

Fényesen ragyog a Sötét Szövetség



A ki próbált már szerepjátékot készíteni, tapasztalhatta, hogy a jól bevált receptek alkalmazása mennyire kétélű fegyver tud lenni. Egyrészt rendkívül hasznos, ha a játékok bizonyos alkotórészeit nem eszesüléssel átveszük előző munkánkból, ezáltal több időt és energiát fordíthatunk a többi elem kidolgozására, megreformálására. Másrészt könnyen közhelyessé válhat művünk, ha a kulcsfontosságú momentumok állandóan változatlanok maradnak.

A Baldur's Gate PlayStation 2-re írt verziója, a Dark Alliance esetében valóban jól bevált recept-ripi beszélhetünk, hiszen a PC-s program sikere mindent elsöpört. A történet – cseppet sem meglepő módon – a Forgotten Realms hányattott sorsú világába kalauzol minket, ahol is a Kardóbi gyöngyszeme, Baldur's Gate városa körül zajló eseményekbe enged bepillantást. Hivatásos kalandozóként veszünk részt az egyre bonyolódó zűrzavarban, a Jó és a Rossz végeérhetetlen háborújában, miközben – ügyességünkől függően – azért nekünk is csurran-cseppen némi haszon. A D&D harmadik kiadásának klasszikus szabályrendszere szerint szerveződő cselekmény (mindenféle sunyi szörnyek lemeszárítása, zsepbenzük előzása, majd elköltése) élvezetes játékok ígér a stílus kedvelőinek. A Black Isle Studios csapata a jelenlegi verzió alapján

a tőlük elvárt színvonalat teljesítették a fejlesztés során, a lehető legjobban igyekeztek kihasználni a platform képességeit. A grafika háromdimenziós, a hátterek aprólékosan kidolgozottak, és nagyon realiztikusak. Természetesen a szörnyekre az egyéb objektumokra sem emelhetünk panaszt, a fátylaknál, varázslatoknál alkalmazott effektekben pedig csak gyönyörködni lehet. A grafikai megoldásokkal harmonizálva, hangok és a muzsika is precíz munkáról tanúskodik.

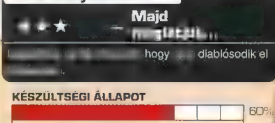
A részletkérdések tökéletesítése mellett azonban jó néhány hiányosság is szerepel a listán. Lehet, hogy csak nekem annyira irracionálisan magasak az igényeim, de egy icipicit kevésnek tartom a jelenleg három választható kasztot (ember ranger/elf varázsló/törpe harcos), ennél

azért nagyszámúval több lehetőség van a D&D-ben. A szerepjátékban alapvető fontosságú, hogy az adott világ lehető legtöbb jellegzetessége bemutatásra kerüljön, különben nagyon hamar kilsmerhetővé, és tegyük hozzá, megunhatóvá válik.

Remélem, e ténnyel a fejlesztők is tisztában vannak, és nem hagyják félbe a bővítési munkálatokat, és nem engedik megferőzni művüket az RPG-játékok között manapság igen terjedő, Diablo nevű virussal. (Egy kicsit vészjóslónak érzem, hogy a videoelőzetesben a Baldur's Gate elfejletésére szólnának fel.)

Attól sem vágtam magam hanyatt, hogy maximum két karaktert irányíthatunk, legalábbis az előzetes tervek alapján. A D&D egyik legnagyobb varázsa a csapatmunka, és hiba lenne ezt veszendőbe hagyni. Arról nem is beszélve, hogy mostanság a több játékos részvételének biztosítása már minimumfeltételnek számít a szerepjátékok körében, hiszen a csapatból is ez a műfaj folyik.

Első benyomások

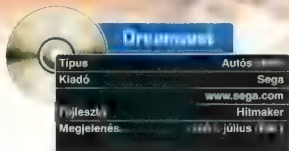


Van azért még mit csiszolni, igaz még az idő sem annyira sürget. Mindenesetre a Black Isle Studios neve elegendő biztosíték arra, hogy nem csak a grafika lesz lenyűgöző a játékban. Ezek után már csak reménykedni tudunk benne, hogy e cikkben már sokat emlegetett jól bevált recept tényleg a Baldur's Gate-ét, és nem a Diablot jelenti majd...



CRAZY TAXI 2

Bréko, bréko! Új utasok kilátásban!



Milyen is egy jó taxifófor? Kedves, szolgálatkész, és a lehető leggyorsabban eljuttatja az utast oda, ahová kéri. Tavaly ■ Dreamcast-tulajdonosok kipróbálhatták, mennyire felelnek meg a szakma követelményeinek, hiszen ■ Crazy Taxiban nem más kellett tennünk, mint egy személyszállító kisiparos munkáját elvégeznünk.

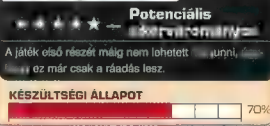
A jobbfejta konzolok szoftverválasztékában mindig akad egy-néhány olyan cím, ami miatt már önmagában is érdekes az adott gép megvásárlására beruházni: a Dreamcast eddigi életében ilyen volt a Crazy Taxi. Pontosabban nem csak volt, hanem még most is az, hiszen egy olyan játékról van szó, amit ha orrvérzésig játszottunk, akkor sem tudunk megunni. Az alapfelállítás ■ következő: adva van egy jókora város, melyben minden sarokban akad egy figura, akinek valahol máshol van roppant sürgős dolga. A klienseket nem érdekli, miként juttatjuk őket a célba, egy ■ lényeg: időben megérkezzenek. Átgázolhatunk a parkokon, feldöntögethetjük a kerthelyiségek asztalait, s mehetünk az egyirányú utcában forgalommal szemben; nem számít, ■ rendőrség szerezcsére nem zaklat minket. Minthogy egy játéktérmi gép átíratoról van szó, nem kell holmi élethű tényezők miatt sem aggodni: ■ kocsit törhetetlen, úgyhogy lealázva a Duke fiúkat háztömb-

nyi hosszúságúkat ugrathatunk, sőt még a víz alatt is furikázhatunk, noha egyébként nyitott autóval közlekedünk. Az idővel való versenyfutásról, örült szulgozdaásról szól a dolog: innen is ■ játék címe.

Nagyszerű hír, hogy ezt az örületet hamarosan tovább fokozhatjuk. A Crazy Taxi 2-ben egy New York-szerű városba fogunk kerülni (az előző rész San Francisco utcáihoz volt hasonlatos), ami a valóságban ugyebár nem éppen az autósok álma, elvégre ez egy dolgot jelent: zsúfolt forgalmi dugókat. Egy örült taxist per- ■ ■ ■ nem kell féltetni: a játék alkotói a második részben külön ugrató hidraulikát rendszeresítettek, így „áthidalva” a problémát” még több időt fogunk a levegőben tölteni – állítólag még akár ■ háztetőkre is felszökkenhetünk egy rövidebb idő erejéig. A veterán Crazy Taxisoak perze a régi trükköket is megtalálják: ahogy megszoktuk, nyomathatjuk ■ „Crazy Dash”-eket a jobb gyorulsól érdekében. ■ kényes kanyarokban meg ■ „Crazy Drift” kombóval csaphatjuk ki a kocsit farát. Az új részben – ahogy az el is várható – természetesen új kocsik lesznek. A négy régi sofőr vadonatújak vált- ■ fel: Hot-D, Slash, Iceman és

Cinnamon. Persze ■ különböző karakterekkel más-más típusú autók járnak, ki gyorsabbal de nehezekebbel, ki lassabbal de mozgékonyabbal dolgozik. A Cinnamon nevű hölgyike egy narancssárga cirkálóit vezet, típusuk nagyvárosi csajsi. Hot-D egy jó öreg verdét mondhat magáénak, ami azonban csak kívülről klasszikus: belülről egy bivalyerős motor hajítja. Iceman járgánya még régebbi darabnak tűnik, de csillag-villog,

Első benyomások



öt magát pedig törzsi tetoválások díszítik. Végül Slash a legnormálisabb (mármint amennyire egy örült taxis lehet): ő maga és a járműve is ránézésre teljesen átlagosnak mondható.

A játékmenetben ■ legnagyobb változás, hogy most már nem csak magányos utasokat vehetünk majd fel. Ráadásul nem csak hogy megtelik ■ hátsó ülés, de – csakúgy mint a való életben – a társaságokon belül nem mindenki egyazon helyre igyekszik. A nagy lövét ilyenkor csak úgy akaszthatjuk le, ha gyorsan ki-gondolva ■ helyes útvonalat mindenkit célba juttatunk.

Hogy még nagyobb élnél és kedvvel fuvarozzunk a kuncsafokat, ismét valami újat zenét kívánunk a játékhoz prezentálni, ■ tervek szerint megint ■ Offspring fogja ■ „hátterzajt” szolgáltatni, valamint a Methods of Mayhem jött még szóba. Ezek után már csak abban reménykedhetünk, hogy minél hamarabb elindíthatjuk a taxiórát.



Szétlövöm a kukacod!

WORMS WORLD PARTY

Dreamcast

Tipus	Ugyességi
Kiadó	Team 17
	www.team17.com
Fejlesztő	Team 17
Megjelenés	2001. március 15. (PAL)
	2001. április 6. (NTSC)

Az élet nagyon nehéz, az állatok is küzdenek az életbenmaradásért. Ez a harc néha igen kegyetlenné válik – ilyen eset a gilisztaé is. Sokan igen békés kis földvédeknek ismerik ezeket – rózsaszínű állatokat; vannak, akik undorodnak megfogni őket, nos, ők már sejtnek valamit... Amit mi néha földrengeknek vélünk, az nem más, mint egy robbanó bomba effektje, amint éppen fatokra bont egy pondrót. A naiv emberek tektonikus mozgásokról beszélnek, és tűzhányókról, pedig természetesen ebben is a kis dögök keze van (mert igenis van kezük, csak a laborvizsgálatok idejére hátuk mögé rejtik!) – atombomba, repeszbanánok és a szinte túlélhetetlen bűzösborz; rengeteg eszközt használnak a túlélés érdekében. Megrégiben a pondrók már a föld fölé is kimerészkedtek, hogy egy különleges akciót hajtsanak végre: elfogták a Team 17-fejlesztőcsapatát, arra kényszerítették őket, hogy hagyják abba a sokak – főleg korosodó háziasszonyok – által dicséret sajtreszelő-szimulátor-RPG-jük fejlesztését, és fogjanak bele egy olyan játékba, mely a kukacok életét mutatja be úgy, amilyen az a valóságban is – véres, kegyetlen és gyors. Mivel furcsa módon az embereknek tetszett a program – valószínűleg a kukac-prédikátorok propaganda miatt – több folytatás is elkészült, de a legújabb verzió igazi mértéköknek ígérkezik, még pondrölógusok számára is nyújthat meglepetéseket. A Worms World Party segítségével az

emberek átélhetik, hogy hogyan küzdenek meg az egymástól távol élő kukacokkal, mégpedig az internetes játékelőzettséget kihasználva. Ha már az egekig fejlesztettük tudásunkat, és már senki nem mer kiállni kedvenc csapatunk, a Vértaposók ellen a kerületben, nem kell csüggedni: ott vannak a külföldiek, akik még nem ismerik nevünket. Ha esetleg tényleg profik vagyunk, és nem csak nagyszájúak, akkor akár a Worm.net ranglétráján is megjelenhet a nevünk; nem kell ecsetelni, hogy ez mekkora „hajjal kenetetést” jelent a egyszeri embernek. A játékot még nem ismerők számára készült a Wormopaedia, mely minden fegyverhez használati utasítást ad, illetve a különféle eszközök használatát tanító küldetéseket jelent. Ha már fejlettebbek vagyunk, és meg tudjuk különböztetni a Szent Kézigránátot a baseballütőtől, akkor ránk vár a 45 misszió, amelyek között lesznek egész egyediek is. Ilyen lehet az, amikor az Evil SuperWorm ellen kell küzdeni, akinek hatszor annyi HP-ja van, mint saját kicsi kukacainknak, vagy a Ship Armageddon, ahol lárváinkat egy süllyedő hajóból kell kimenekíteni. Ha már itt sem állíthat meg minket semmi, akkor kipróbálhatjuk a 16 időre menő küldetés egyikét, és megpróbálhatjuk eredményünket leszorítani az emberileg lehetséges szintre.

A játék megjelenítése maradt a régi, az általában megkonstruált pondróbanda oldalnézetből látható, nyoma sincs olyan emberi hívságoknak, mint például a 3D, a látvány alig-alig megkülönböztethető a többi Worms-tól. A hangok is hozzák a szokásos debil hangulatot, és kukacaink sokféleképpen minősíthetnek egy-egy találatot. A játékkal egyszerre négy csapat apíthatja egymást, nem kell hozzá képzelőerő, hogy mennyire földobhat egy unalmas szombat délutánt egy ilyen hepaj. Az egyet-

Első benyomások

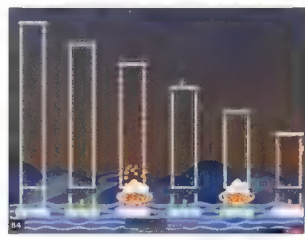
Potenciális sikerészségi mutató

Gilisztaháború

KÉSZÜLTÉSI ÁLLAPOT

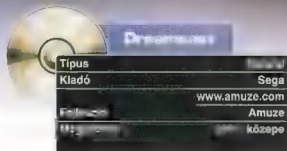
90%

len olyan dolog, ami hiányzik, az a kompatibilitás a PC-s verzióval, úgy sokkal többen játszhatnak együtt. Mindenképpen ajánlott beszerezni a programot, bár akinek megvan a Worms Armageddon, és nincs Internet-kapcsolata, az nem sok újat fog látni.



HEADHUNTER

Ölni csudajól



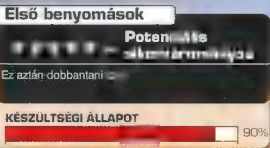
Ami azt illeti, a Dreamcast-rajongók eddig nemigen kaptak igazi kém-játékot, jóllehet a Sega konzolja minden kritériumnak megfelel. Ugyanakkor szőgyén és gyalázat, hogy a PlayStationön legendássá vált Metal Gear Solid vagy a Syphon Filter óta nem találkoztunk igazi kihívást jelentő játékkal, főleg olyanmal, ami igazi kémkedés-kaland érzést adott volna. Ugyan nemrég kipróbáhtuk az Industrial Spy: Operation Espionage nevű csodát, de sajnos kénytelen vagyok azt mondani, hogy nem egy igazi kalandjátékkal bővült ismeretségünk. Végül is, egy svéd fejlesztő az Amuze, meghallotta segélykiáltásunkat és kemény munkával megalkotta a Headhunter-t, melyet 2001 második felében dob piacra. Persze nagy volt az izgalom, hogy vajon mi is süthet ki ebből a játékból, bár az előzetesek igen kellemes előképet festettek. Most, hogy már szinte kész van az Amuze eddigi legnagyobb alkotása, szinte biztosan állíthatom, hogy igenis érdemes volt várniuk. Remek játék kerekedett ki egy olyan nagyszíri elképzelésből, miszerint ötvenzi kell a különböző játéktípusokat egy alkotáson belül, és ez nekem is nagyon megnyerte a tetszésemet.

A történet a közeljövőben játszódik, ahol is a kormány irányít mindent, szigorú cenzúra és a média ellenőrzésére szolgáló

cég bevezetésével. A törvények betartása nem egyszerű feladat, és hasonlóan a Dredd bírótörténetéhez, itt is jól képzett "zsoldosok" tartják fenn a rendet. Ezek a fejedáskok, kiknek élete arra hivatott, hogy minden városban elkapják és ülep rúgják azokat a csúnya és gonosz bűnözőket, akik nem értenek egyet a globális állami ellenőrzés előnyeivel. Mi lennénk Jack Wade (aki egyébként szinte egy az egyben Snake Plissken és

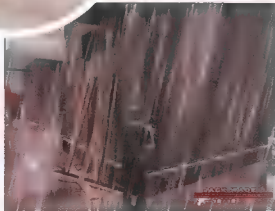
Jack Carter élethű keveréke), aki a fejedáskok legjobbjá – ahogy az már lenni szokott. Mint az ACN, az Anti-Crime Network (bűnözés elleni hálózat), alkalmazásában álló fejedász, a feladatunk az, hogy városról városra járva megöljük a bűnözőket. És itt jön be a képbe a csinos kis motorkerékpárunk, amely teljesen új megvilágításba helyezi a játék meghatározását, ugyanis itt nem egyszerűen egy lopakodós, mászkálós, lövöldözős Resident Evil-klonról van szó, szabad mozgásunkat a pályák között motorunk segíti, és a sebesség élménye mindig pozitív hatással lehet az akcióban megtáradt játékosra. Egyébként a játék menete sokban hasonlít a Metal Gear Solid-ra, ahol a lopakodás sokkal hatásosabb az ellenség elpusztítására, mint halomra öni őket... Nem beszélve arról, hogy egy fejedász ritkán szeret szemtől szembe állni ellenfelével. Mindez persze azt jelenti, hogy rengeteg mód és fegyver áll rendelkezésünkre, hogy végezzünk az aztal rengeteg gonosz bűnösre, akik nemzetünk ellenségei, és botránnyos viselkedésük magukra haragította megbízóinkat. Há kérem, lehet ölni, ettől nemesbedik a lélek!

Ami nagyon pozitív a Headhunter képességeit illetően, hogy szinte minden ellenfél elég komoly egységiséggel és Mivel rendelkezik mozgásuk realiztikus és gyors, a motoros üldözések látvá-



nyosak és kidolgozottak, különösen hálozati játék esetében. A karakterek nagyon jók, de a leghatásosabbak a real time jellegű árnyékeffektusok, és mindezek mellett a Headhunter egyszerre több játékos számára is játszható, akár hét másik játékosal is játszhatunk motorversenyt. Egyszóval minden adott ahhoz, hogy a Dreamcast-tulajdonosok végre igazán elégedettek lehessenek, hogy a Dreamcast-tulajdonosok végre igazán elégedettek lehessenek, hogy a Dreamcast-tulajdonosok végre igazán elégedettek lehessenek, hogy a Dreamcast-tulajdonosok végre igazán elégedettek lehessenek. Van miért várn...

Osszefoglalva: örökzöld születik Dreamcaston, és végre a legigenesebbek is elégedettek lehetnek az Amuze alkotásával.



STUPID INVADERS

Rendkívüli földönkívüliek

Típus	Kaland
Kiadó	www.stupidinvaders.com
Felkészítő	Xilam
Megjelenés	2001. április

Dreamcaston nem hemzsegek ■ point and click kalandjátékok, elvégre egér híján ez a stílus elég nehezen játszható. De az igazat megvallva mostanában még ■ PC-s platformon is fehérlőnek számít egy-egy igényes darab, ezért üdítő színlőt lesz a Stupid Invaders, mely az igen debil Space Goofs című francia rajzfilmsorozat alapján készült. Bud, Etno, Candy, Stereo és Gorgious, a játék nem mindennapi hősei kellemetlen kalandba keverednek: egy baleset folytán egy szörnyűes helyen ragadnak, aminek ■ neve: Föld.

Ha valaki még nem ismerné a felsorolt neveket, ezek a figurák bizony valami nagyon távoli planetéről származnak. A rajzfilmből kölcsönzött karakterek már csak ránézésre is mulattatóak, de a helyzetek, amikbe keverednek még inkább azok – s nincs ez másképp a játék változatban sem. Az egész kalandot végigkíséri az arcpír-

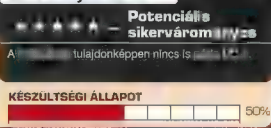
tóan dísznó humor: az alkotók számára semmi sem volt szent. Már eleve a budi-ban kezdődnek a megpróbáltatások. Hőseinknek pedig nem csak az idegen világ „csodáival” kell megküzdeniük, hanem a gonosz Dr. Sakarine-nel is, aki Bolok nevű csicskásával karöltve arra tesz kísérletet, hogy a szenzációs leletet – vagyis hőseinket – begyűjtse. Ha nem segítünk nekik, a messziről jött látogatók bizony a professzor UFO-kollekciójának becses darabjaivá válnak. A doki hobbiból gyűjti az idegen életformákat, mert annak szentelte az életét, hogy a földönkívüliek fiziológiáját tanulmányozza.

A kalandok során felváltva irányítjuk az öt figurát, ■ leleményes logikai feladatokat kell megoldanunk amolyan – főként számítógépes játékokra jellemző – „katints oda, és meglátod mi történik” technikával. Egy kurzor mozgathatunk, ami a különböző tárgyak fölé érve alakot vált: ezzel mutatva, hogy azt meg lehet vizsgálni, fel lehet venni, esetleg használni érdemes, vagy ha személyről van szó, akkor beszélgetésbe tudunk kezd-

ni. A készítő 15-20 óra játékot ígérnek egy gyakorlott kalandor számára, ami nem semmi. Főleg ha figyelembe vesszük, hogy ez idő alatt állítólag végig vicces dolgok történnek velünk, és nem arról szól a dolog, hogy a pálya egyik végétől a másik végéig kell hurcolásznunk különböző tárgyakat. A játék három fejezetre oszlik, melyek mindegyike más-más környezetben játszódik: összesen 120, rajzfilmes stílusban megkomponált helyszínt járhatunk végig, s ezekben 50 másik szereplővel léphetünk kapcsolatba.

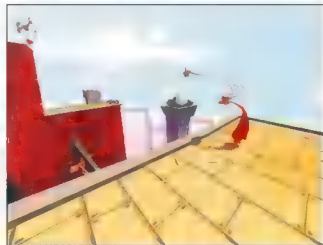
A Stupid Invadersnek létezik PC-s változata is, de dicséretre legyen mondva, hogy mind az irányítást, mind a grafikat

Első benyomások



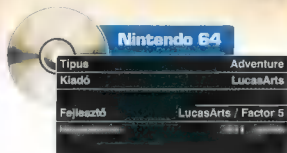
optimalizálták a Dreamcast lehetőségéhez. Az átvezető animációk például PC-n csak 12 képkocka/másodperces sebességgel peregnek, míg Dreamcaston 24-gyel, ami magától értetődően simább mozgásokat, rajzfilm minőséget garantál. Az irányításhoz ■ készítőik szerint remekül megfelel majd a Dreamcast controller is: csak megszokás kérdése – de ha minden igaz, akkor ■ játék kompatibilis lesz ■ géphez meglejten egérrel is.

Ha a Stupid Invaders tényleg olyan klassz lesz, amint a készítőik ígérk, akkor remekül fogunk szórakozni. Ők ugyanis így jellemezték a művüket (bár ez inkább csak a PC-seknek mond sokat): mintha a Day of the Tentacle találkozott volna a Gyaloggaloppal. Mondjuk a PC-s verzió már meglejten, s igen kedvezően fogadták a szaksajtó, úgyhogy nincs okunk kétkedni ebben a jellemzésben.



INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Jones ügynök, jelentkezzi!



M ammutenyőbe vágja a fejszét, aki a mai politika szövevényes útvesztőjében a helyes utat kívánja megtalálni. A gombaként burjánzó ideológiák csak egyre jobban összezavarják a szerencsétlen honpolgárt, megnehezítik, vagy éppen lehetetlenné teszik a korrek döntéshozatalban. Menyynyel egyszerűbb volt a kétpólusú világban, amikor tudtuk, kit kell szeretni, és kit kell utálni!

Úgy tűnik a Coca-Cola szülőföldjén is hasonló igények tapasztalhatók, bár ott lényegesen egyszerűbb a belpolitika.

Mindenesetre a LucasArts tendenciát megfogalva, tavaly forgalomba hozta az Indiana Jones and the Infernal Machine nevű játékát, és hamarosan előállnak a európai változattal is.

A játék 1946-ba kalauzol el minket, amikor is gyermekkorunk kedvenc hőse, Indy a nem éppen kifinomult humorzékérő és lovagias módszereiről elhíresült szervezet, a CIA megbízásából kutakodik. A gaz és aljas szovjetek ugyanis nem állottak már az általuk nem létezőnek titulált természetfölötti is. Befofáltankodni, és a világ különböző pontjain szétszórót ősi dimenziókapu darabjaira akarják rátenni moszkos man-

csukat. Indyt irányítva kell megakadályoznunk őket műgyűjtő tevékenységük sikerében, helyettük a CIA őrzetéré bízva ezzel a kapu alkotóelemeit, no meg az emberiség biztonságát. A kapu különben a babiloni Marduk isten alkotása, a szférájára, Aetheriumra nyit bejáratot, lehetővé téve a párhuzamos dimenziók közötti közlekedést, annak minden előnyével, pl. az időutazással együtt. Hogy egy istennek mi célja lehetett egy ilyen berendezéssel, azt játékon homály borítja, de azt könnyen beláthatjuk, hogy a civilizációra fenekedő szovjethatalom mennyire örülne egy ilyen játékszernek...

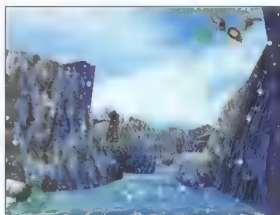
Tizennégy kaland és három akciópályát teljesítve ronthatjuk majd el a Gonosz mulatságát. A pályák kis bolygónk legkülönbözőbb misztikus helyszínei: Tien Shan hegység-

Kazahsztán, Mexikó-lelűnt birodalma, és perzse Babilon romjai. Ellenfeleink többnyire KGB ügynökök, vagy a KOMINTERN aljas propagandájával megtévesztett helyiek, akik a világörökség részét képező kincseik megmentését holmi rablásnak bélyegzik, és mindent megtesznek akcióik sikerének meghiúsítására. Nem hiányozhatnak továbbá az Indiana Jones darabok elmaradhatatlan szereplői, a különféle mérges és óriás kígyók sem.

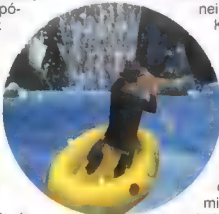
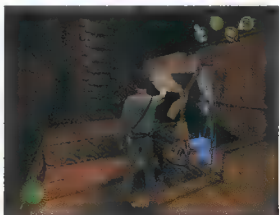
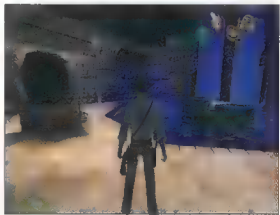
Feladatunk összegyűjteni az időgép darabjait, és beárítani az ellenek, ám mindezt óvatosan, és inkább legendás eszünkre és ügyességünkre támaszkodva érdemes végrehajtani. A hírek szerint egyéb mellékszálak is belesznek építve a történetbe, teljesítésük egyéni döntés kérdését képezi.

A játék grafikája az amerikai verziót figyelve nem rossz, az objektumok ugyan poligonálisak, ám a háttér részletek gazdag, precízen kidolgozott. Indyt külső nézetből irányíthatjuk, ahogy az a kalandjáté-

Első benyomások



kok nagykönyvében meg nagyon írva. A pályák gyakorlott kalandjátékos számára nem jelentenek majd nagy nehézséget, azonban a mellékszálakkal együtt még így is sokáig játszható majd a történet. Igazán a hozzá hasonló Indy fanatikussoknak lesz nagy élmény végre kedvenc hősiüket viszontlátni a képernyőn, amint éppen bonyodalmak kellős közepébe ugrik fejést. A Lara Croft öröketet megfigyelve, ezt az élményt valószínűleg még sokszor érezni fogjuk...





SCOOBY DOO

CLASSIC CREEP CAPERS

Rémmesék gyerekeknek



N64 / PS	
Típus	Katalin
Kiadó	THO
Feljesztő	Terra Glyph Interactive
	2001. április (PAL)
	2001. II. félév

Vannak rajzfilmek, amelyek népszerűségének nem ártnak meg az évek. Az 1968-ban újra indított Scooby Doo sorozat ma is ugyanolyan közkedvelt, mint amilyen a '70-es években volt. A sorozat főhősei, vagyis a misztikus lítkok után nyomozó banda mindig valamilyen elképesztő kalandba tud keveredni, aminek általában Scooby, a jópofa kutyája isza meg a levét. Ezek közül a kalandok közül most háromat dolgoztak fel a Scooby Doo: Classic Creep Capersben; három, immár klasszikusnak mondható epizódot, valamint ha ennyi még nem lenne elég, ezeket megoldották egy vadonatújait.

A fentieknek megfelelően a játékban szerepel a teljes banda: úgy mint a csapat vezetője, a mindig állandóan új kalandokat kereső Fred, a csinos és okos Daphne, az emiensen tanuló Velma, no és legfőképpen Shaggy, aki még saját árnyéktól is megijed,

illetve Scooby, aki „hősiességben” még az imént említett gazdáján is túlesz. Tulajdonképpen utóbbi két fazon irányítá-
■ lesz a feladatunk, mint ahogy a TV-képernyőn is övéké a főszerep. S mi mást is kellene csinálni velük, mint mekenni a felkutatott szörnyetegek elől. A feloldozott részekből az összes gonosz feltűnik a játékban is, úgy mint a Boszorkány Doktor, a Fekete Lovag, és a Havasi Szellem. A sorozat ismerői számára nyilván már ismerősek lesznek a helyszínek is: át kell jutnunk például egy szellemek lakta múzeumon, túl kéne élnünk egy ódon kastély csapdait, azután a félelmetes Havasi Szellem okoz fejfájást hőseinknek, aki egy pályán veszi üldözöbe őket, majd végül csapdát kell állítanunk a Boszorkány Doktornak, aki egy elhagyott faluban tengeli a napját.

Mihogy egy kalandjátékrol beszéljünk (leginkább annak lehet nevezni), természetesen több interaktív tárggyal is találkozhatunk. A játékidő nagyrészt ezek keresésével megy el, nem pedig holmi gyilkolászással:

■ szörnyekkel való találkozást szigorúan kerülni kell Shaggyval. Ebben a játékban nyoma sincs erőszaknak, nem lehet még csak meghalni sem: a legrosszabb ami történhet hőseinkkel, hogy megijednek. Egy kijelző mutatja, mennyire bátrak még, ami azonnal csökken, mindahányszor mondjuk pókokba, vagy más félelmetes dolgokba ütközünk. Nyugodt állapotba kitélése módja lehet visszatérni: vagy kutyakaja felszedésével, vagy ha elvonulunk a konyhába szendvicset csinálni Shaggyval – utóbbi művelet egy ügyességi rész teljesítésével jár, mely-

Első benyomások

Majd megint...

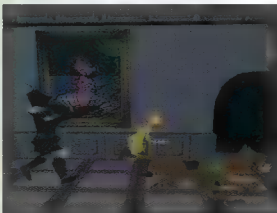
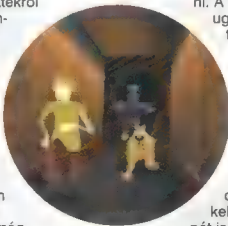
grafika: 4/5, hang: 4/5, játék: 4/5, de a szavasságot illetően van néhány hiányosság.

KÉSZÜLTÉSI ÁLLAPOT: 100%

ben Scooby dobálja ki a hűtőből az alapanyagokat, nekünk pedig Shaggyt irányítva el kell kapnunk azokat.

Az egyes epizódok rengeteg rajzfilmes stílusban megalkotott reneteg helyszínből állnak, melyeket amolyan TV-s rézetekből, rögzített kamerák szemszögéből vizsgálhatunk át. Ez utóbbi megoldás a tájékozódás szempontjából nem biztos, hogy a legjobb, de ettől függetlenül nem igazán nagy kunszt eredményesen játszani. A használandó tárgyak ugyanis meglehetősen feltűnő helyeken leledznek – ez nem az a játék, amivel hónapokig el lehet akadni. A lényeg ugyanaz: csapdákat kell összeszerelnünk, amiket azután megfelelő módon használni is kell. Például eléggé evidens, hogy valakinek el kell jászania a csali szerepét is – talán mondanunk sem kell, hogy ki lesz az a balek.

Aki nem fél egy kis szellemességtől, az hamarosan nekifoghat a misztikumok kutatásának. Bár a felősebbeknek sem kell tartaniuk a játéktól: Shaggy és Scooby helyettünk is félnek majd épp eleget...



TIGGER'S HONEY HUNT

Méz nélkül nincs buli



Ugyan mi mással is lehetne a drága szülőket egy játék megvásárlására jobban rávenni, mint mindenki kedvencének, Micimackóknak a szerepltetésével – bizony nem is egy játéknak a főszereplője a népszerű mesehős. Az Amerikában már megjelent, de Európába csak nemcsokrá megérkező Tigger's Honey Huntban is a Százholdas Pagony jól ismert lakói keverednek izgalmas kalandokba, bár mint a cím is utal rá: ezúttal nem Micimackó, hanem a Tigris a főszereplő.

Mint ahogy az a rajzfilmátiratoknál általában történni szokott, ez esetben is természetesen egy platformjátékban ugrabugráhatunk. A pa-

gony szolgáltatja a háttérrel az összesen kilenc pályához, melyeket egy rendkívül fontos ügyben kell bejárni: mézet kell gyűjtenünk Micimackóknak. Arról szól a történet, hogy Micimackó egy partit akar rendezni, de arról megfeledkezett, hogy már egy csepp méze sincs otthon. Méz nélkül pedig hát hogyan is hívhatna vendégeket. Az szerencsére találkozik a szolgálatkész tigrissel, aki meghallgatván Micimackó problémáját, nyomban felajánlja a segítségét.

A mézes bódónők összegyűjtése persze nem egy könnyű feladat. Eltérő akadályokat tartogatnak a számunkra a különböző pályák: hol épp jégen kell csúszkálnunk, hol meg szel-fújta leveleket lovogathatunk meg, vagy épp teomló sziklák között kell átlavírozni. Bár a Százholdas Pagony elég tetszetős 3D-s grafikával van megjelölve, a játékmennel a klasszikus 2D-s platformjátékok szabályain alapszik, tehát csak oldalsó irányokba lehet menni – a la Pandemonium vagy Tarzan.

Aki mézre feni a fogát, természetesen nem ússza meg a feldühödött méhek támadását. De rajtuk kívül vannak például denevérek is, és még sok egyéb ellenfél, akikkel Tigrisünknek szembe kell néznie. Egy gyerekjátékban persze nem lehet vért ontani: az ilyen ellenfelek nem képeznek hatálos veszélyt, úgyhogy elég mindössze rájuk huppanni, és azzal már ki is vannak vonva a forgalomból!

A játék elsősorban a gyerekeknek készült, így a „platformmágus” hardcore játékosok aligha számíthatnak túl nagy kihívásra: az irányítás végletegig le van egyszerűsítve, és nem túlzottan lehet be-



lemélyedni a játékmennel rejtelmeibe, merthogy ilyesméről túlzás lenne beszélni. Viszont az 5-6 év körüli korosztály nyilván jól elszórakozik majd a szintek teljesítésével, hiszen a játék hűen visszaadja az eredeti helyszínek hangulatát, és az eredményes mézgyűjtők különböző bonuszokat kapnak jutalmul. A Tigris speciális mozdulatait, úgy mint a „Tigris Ugrálást” is úgy kell kiérdemelnünk – a Tigris eleinte mindössze csak simán ugrani és lehajolni tud. Ezen kívül elrejtett képarabokra bukkanhatunk, melyek összegyűjtésével egy a játékba beépített „fényképalbumot” is gyarapíthatunk.

Bár alapvetően az a dolgunk, hogy a bódónők összeszedésével megnyissuk mindig a következő szintet, a programban három apróbb mini-játék is helyet kapott. Ezeknél klasszikus gyerekjátékokban kell remekelnünk, többek között játszhatunk kő, papír, olló. A gyerekeknek ezek az extra módok is élvezetes perceket szerezhetnek, de persze csak nekik, ami végül is az egész játékról elmondható.

Első benyomások



MALICE

Kicsi lány hatalmas fegyverrel



a klopfőját elkezdi pörgetni, és megindul. Ilyenkor egy ideig ■ isten sem állja meg, pont ezért célszerű nem szakadékok környékén mókázni ezzel.

Ellenségeink között mindenféle szörnyesek lesznek, csótányoktól kezdve goblin-forma lényeken át egészen ■ tűzokádó kutyáig, szerencsére mindet fogja a százkilós szerkentyűnk. Persze ugyanlunk is kell, méghozzá elég sokat, lesznek itt repülő platformok, széttörhető vagy tologatható ládák, titkos helyek, és csapdák is, garmadával. Eddig egy átlagos játék képe alakulhatott ki a szemlélőben, azonban van két dolog, ami kiemelheti az Argonaut művét az átlag-játékok szürke sorából. Az első az, hogy ■ pályákon Alice különféle formákat vesz fel, egyszer kislánnyá alakul, másszor pedig fémteste lesz. Természetesen minden forma más és más tulajdonságokat adhat nekünk – fémtestünket nem zavarják a kaparászó szörnyek, míg kisleányként vígan rohagálhatunk a kisebb hasadékokon át is.

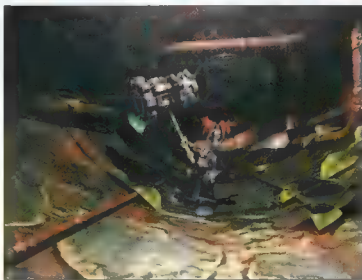
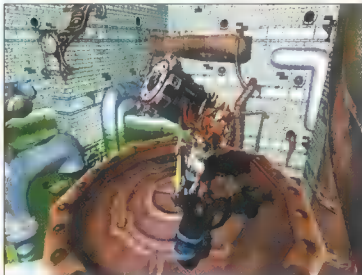
A másik dolog, ami nem átlagos, az a grafika minősége. Ilyen gyönyörű textúrákat eddig nem nagyon láthattunk, ■ látvány teljesen elragadó, a fém úgy csillog, ahogy kell, ■ csempék repedezettek, Alice árnyéka mindenhova valószerűen vetődik (a tincee a saját arcát is beárnyékolják), ■ szétnyomott csótányok zöld testnedve lassan folydogál a lejtő irányába – szinte tökéletes. Szinte, mert a képek még egy félkész Xboxon készültek, ami a véglegesnek csak 20%-át tudta produkálni. Ehhez képest, valamint azt is beleszámítva, hogy ■ készítőknék semmi rutinja nincs – és nem is lehetne – az Xbox programozásában, a képek fantasztikusak, nem sok játék van, ami felül tudja múlni ezt a minőséget. Bár maga a játék nem lesz forradalmi – még ha újításokat tartalmaz is – ■ grafikája miatt sokáig emlékezni fogunk rá!

Első benyomások

Potenciális	
★★★★★	
Bár a játék nem tűnik túl eredetinek, a g... (jéval) igazi nagyméretű lesz.	
KÉSZÜLTÉSI ÁLLAPOT	70%

Nintendo – Mario, Sony – Crash, Sega – Sonic, Microsoft – Alice? Minden konzolnak van egy jellemző hőse, akik fura módon eredetileg mindig platformjátékokban jelentek meg, hogy aztán az adott cég jelképévé válnának. A Malice hősnője, (hőslánya) Alice is ilyen márkajelzéssé válhat az Xbox számára – hiszen ő is egy platformjátékban szerepel. A Malice kizárólag az Xboxon lesz játszható; bár a játék a korai időkben még PSX-re készült.

A platformjátékban Alice szerepét veszik át, aki egy szeleburdi csitri, és ahogy jár-kel, véletlenül megédes egy tüzdemont, aki ■ Tüzdemon névre hallgat. Hát igen, a történeten még dolgozni kell (bár az ugribugri programokban sosem a szövevényes sztorira helyezik a hangsúlyt a készítő), mert ez így elég soványka. A mi dolgunk természetesen az lesz, hogy a 25 hatalmas szinten átvergődve küldjük vissza a pusztító szörnyet a saját dimenziójába. Ehhez fő segítségünk egy irdatlan méretű kalapács lesz; Alice nyilván évekig szedett szertoldokat, mert egy kézzel is könnyedén emelgeti, suhogtatja a hatalmas vasdarabot. Ez nemcsak fe-nyitőeszközként működik, hanem néha kulcsként is, fura szerkezeteket hozhatunk mozgásba a segítségével. Természetesen, ahogy az egy jó kalandornőhöz illik, Alice képes különböző mozdulatok végrehajtására, az egyiknél



ODD WORLD MUNCH'S ODDYSSEE

Abe idiótább, mint valaha



A be visszatér! Az Oddworld-univerzum kitalálói nem nyugszanak, mindig valami újat akarnak nyújtani a tucatlprogramoktól megszómórtott játékosoknak. Először 1997-ben csaptak le, az Abe's Oddyssey-vel, (aminek története sok pszichológus bőséggé hűmögésre, és az egész fejlesztőcsapat vizsgálatra való megnevítlására ösztökélhetett) amiben a mudokon faj legdebilbélyével kellett kiszabadítani a fajtársakat, mielőtt a gonosz glukkonok eladták volna őket kis darabokban Mudokon Pops-ként, ami a chips helyi megfelelője. A fantasztikus grafikával rendelkező trükkös platformjátékok követte a hasonló Abe's Exoduss, amiben a mudokon öszből sórt készítő glukkonok kartell kellett csődbe taszítani. Mikor kalandjaink végetértek, mohón várhattuk a folytatást – hiába. Az Oddworld csapat tagjai elfűntek kis kunyhójukban, és vadul elkezdtek kódolni, rendszerini, rájogzattani és csak rövid kis üzeneteket kaptunk, hogy majd 2000-ben újra jönnek,

addig kéretik nem zavarni.

A kétesrés év elmúlt, Abe sehol, az egyre idegesebb rajongókat pedig azzal rázták le, hogy gondjailk vannak a PS2-re törté-

nő programozással, ■ Sony pedig nem igazán segítőkész. A kintlódás addig folytatódott, amíg a csapat fogta magát, és mindenestül átcuolt ■ Microsoft ölébe, és ott folytatták, ahol abbahagyták – de már Xboxra. A konzolra bejelentett játékok közül a Munch's Oddyssey volt az első, és a Malice mellett ezt láthattuk elsőként az Xbox (véglegesnek nem nevezhető) hardverén futni az Xbox bemutatóján, januárban.

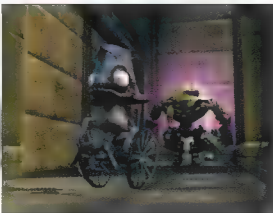
A játékban – ahogy a cím is sugallja – egy új dialávil fogunk találkozni, ő a gabbitok közé tartozik, becses neve Munch, akinek ■ utóbbi időkben igen kevésbé sikeres a pályafutása. Egyrészt boldogtalanul vehette tudomásul, hogy szép lassan kihál körülötte minden ismerőse, körülbelül úgy járt, mint az utolsó mohikán. Persze



Munch nem fog lányokat kísélni a gonosz irokézek földjén át, ő sokkal szerencsésebb – nem elég, hogy ő is elfogják, és a legnagyobb

Glukkon kutatóállomásba zárják, (a Vykker's laboratóriumba), de még meg is mútik, és

egy kis szerkenyítőt építenek a homloklebenyébe, csak úgy, kísérletképpen. Persze az sem marad rejte, hogy miért kellenek a glukkonoknak ■ gabbitok: ■ glukkonok mindegyike menthetetlen nélkülfüggő, emiatt a tudórák igen gyakori náluk; ■ gabbitok úgy jönnek a képbe, hogy tudócszerénél őik jönnek szóba először, mint önkéntelen donorkor. A sok ciginere hála, ■ gabbitok szépen elfogytak, ■ legfőbb főglukkoné lehet az utolsó "szüz" tödő – Munché. Abe pont ■ labor környékén kószál, és hirtelen felindulásból kimentti ■ toloszékes gabbitot börtönből (Munch nemrég látogatást tett egy medvecsapdában, innen a sérülése). Ezt



Első benyomások

★★★★★ Potenciális sikerűs-mánjos

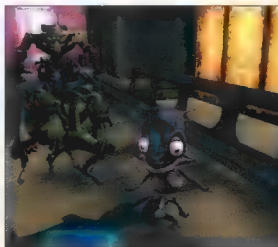
Formabontó játék lesz, az egyszer biztos!

KÉSZELTGÉSI ÁLLAPOT

70%

Munch kissé zokon veszi, mert Abe nem nagyon törődik a sirámaival, és jót roncsderbizik a toloszékekkel, alig kerülve el a glukkonok lövedékeit.

A deli duó egészen a játék feljég távol-ságtartó viszonyban lesz (ez sűrű anyázásokat jelent), csak akkor enyhül meg a viszony, amikor Abe beleegyezik, hogy együtt induljanak egy legenda nyomába: a mítosz szerint van valahol egy rejtett sziget, ahol gabbit tojásokat rejtettek el, Munch ezekkel kívánja biztosítani a faj túlélését. A játék tulajdonképpen ugyanazt nyújtja majd, mint az előzők, ám mindent teljes 3D-mozgásszabadsággal vizsgálhatunk. Ha akarjuk, a pámpákon szalagálhatunk, ha akarjuk, akkor Munch-csal ■ óceán fenékén kutathatunk (a gabbitok kétféltű lények). A grafika nagyon jól néz ki. Abe kidolgozottabb ■ játékbán, mint az előző részek introiban. A debil humor is megmarad, a grafika javul, egy idióta helyett kettővel kintlódhatunk – csak jönne már!



Hahó, mindjárt következnek az e havi termés! Mielőtt azonban alámerülünk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. A áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal ("Barátok közt").

PLAYTEST

Grafika:

A játékelményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van a vizuális élménynek, épp ezért teszünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük a adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.

Hangok:

Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő a tv hangszóróiból, amelyek a eufónikusnál a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk ezirányú érzéseinket a matematika nyelvén kifejezni.

Érték:

Ez pedig már az ítélet. Nappal! A játék megmértetett: kategóriáján és típusán belül, játékelmény és újrajátszhatóság tekintetében – itt az ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajtsuk, avagy hány hálaladó irádságot rebegünk a készítőinek.



Infók :

- Enyji játékos nyomulhat egyszerre
- DualShock támogat (PS)
- NTSC és/pal verziót teszteltük?
- Memóriakértye szükséges
- Kérményt támogat
- Vibration Packet támogat (DC)
- Packet támogat (NB4)
- Fénypistolyt támogat

Tartalom

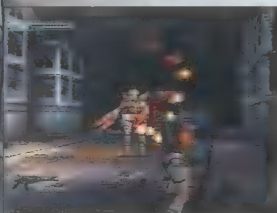
C-12	30	Theme Park World	56
Darkstone	32	Phantasy Star Online	58
Ford Racing	34	Omikron: The Nomad Soul	60
Castrol Honda Superbike	36	Typing of the Dead	62
Championship		F1 Racing Championship	63
MotoCross 2001	38	Sega GT Europe	64
Warmup GP	40	F1 World Grand Prix 2	65
NBA Hoopz	41	Charge and Blast	66
Equestriad 2001	42	Championship Pro Surfer	67
Starsweep	43	Bang! Gunship Elite	68
Megaman X5	44	Space Channel 5	69
Oni	46	Turok 3	70
Unreal Tournament	49	Mickey's Speedway USA	72
Tekken Tag Tournament	50		
Dead or Alive 2	52		
Moto GP	54		

Egy kiborg az idegek ellen

C-12 FINAL
RESISTANCE

Playstation

Típus	Aktió
Kiadó	Sony
	www.scee.com
Faj	Cambridge
Megjelenés	március



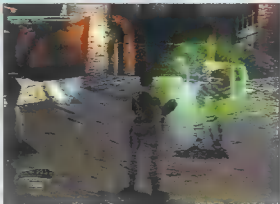
▲ A cyborgok némelyike pirvta szereti az emberhúst

A közeljövőben járunk. A Földet idegen hódítók szállják meg, az emberiségnek esélye sincs az idegen technológiájú fegyverekkel szemben. Mindenkit lemészárolnak avagy szolgátsorba kényszerítenek. A helyzet szinte teljesen reménytelen...

Valószínűleg nem először, és nem is utoljára hallhatjuk/olvashatjuk ezt a kissé elkopott történetet. Bizony nem egy film vagy játék alapjául szolgált hasonló sztori, és ami érdekes módon valamilyen közös: valahogy mindegyikben egyetlen emberen múlt az emberi faj túlélése. Nincs ez másképp a C-12-ben sem. A Medevil szorattal elhíresült SCE Studio Cambridge legújabb PlayStation-játékában ezt egyetlen ember, Vaughan hadnagynak hívják. Hogy miért ő lett e nemes feladatra kiválasztva? Mert az ellenálló erők legkitűnőbb embere, kemény, harcedzett katona. Többször is bizonyította bátorságát, legutóbb épp egy mentőakcióban vett részt, amikor felettései elrabolták az idegenek, akik minden emberből agresszív kiborg harcosokat kreálnak. Hogy ne vájon ugyanaz a sors Grisham ezredesre és Carter őrnagyra is, Vaughan vezetésével egy kommandó indult a kiszabadításukra, de sajnos az akció csak mérsékelt sikerrel zárult: csupán Grisham ezredes és hősünk tért vissza az ellenállás bázisára, s rajtuk kívül min-

denki odaveszett. Beleértve Carter őrnagy is, aki korábban az ellenállás tudományos kutatásait vezette. A szinte pótolhatatlan veszteség után az őrnagy felesége vette át a helyét. Carter doktorról az idegenek technológiáját tanulmányozva súlyos következtetésre jutott: a földönkívüliek csakis úgy győzhetnek le, ha a saját fegyvereiket vetik be ellenük. Ehhez pedig az lenne első lépés, hogy valakibe beültetik azt a implantot, amit az ellenségtől sikerült megszerezni. Az szinte egy percig volt kérdéses, hogy vajon kibe. Sajnos csak egy darab működőképes berendezés volt az ellenállás birtokában, ezért va banque-ot kellett játszaniuk. Csakis az ellenállás legjobb embere jöhetett számításba, ez pedig egyértelműen Vaughan. Ő mellest meg képes is volt elviselni azt a traumát, amivel beavatkozás járt, mert hát hősünk a múlt óta nagyjából csak annyira jóképű, mint Schwarzenegger a Terminator egyben, miután saját kezűleg kiperálta az egyik szemét – az idegenek leképező rendszere lézersugárral világít a bal szem helyén. Rögtön hozzá kell tenni, hogy az azonban nem csak egy egyszerű célzó berendezés. Hősünk minden egyes dolgról, ami csak a szemé elé kerül, azonnal minden információt megkap, amit le tud tapogatni, illetve ami az ellenállás számítógépében tárolva van. Sőt az implant segítségével tartja a közvetlen kapcsolatot a feletteseivel, és kapja a parancsai folyamatosan, akár ment közben is.

A játék menete kicsit hasonló ahhoz, amit fejlesztőktől már a Medevilben megszokhattunk, már amennyiben másképp is harcolni kell, időnként tárgyakat is lehet használni, valamint logikai feladatok is várnak ránk. Hősünket afféle Tomb Raideres, követő kameránézetből irányít



▲ Hiába védekezel, előbb utóbb elér a végzeted!

juk, s legfőképpen irítani kell az ellent, amihez többféle fegyver áll a rendelkezésünkre. Bár a játék elején csupán egy idegen eredetű karddal suhintgathatunk, felszedhetünk majd géppisztolyt, rakétavetőt, lézerpisztolyt, plazmafegyvert – hogy csak a legfontosabbakat említsük. A háború sújtotta utcákon, illetve a romos épületekben ezekre bizonyosan nagy szükségünk lesz, hiszen a ránk támadó kiborg harcosok és orvlövészek ugyanezekkel vannak felszerelve. Nemcsak sok fegyver van, de mindegyiknek (általában) még második üzemmodja is akad. A géppisztollyal például gránátokat szórhatunk. Nagyon fráncok, hogy a harc nem pusztán eszelős lövöldözésből áll, hanem taktikus módon érdemes küzdeni. Aki fejjele meg a falnak, az hamar betekrél ebben a játékban. Ki kell tapasztalni, hogy melyik ellenfél ellen melyik fegyver hatásos, mi több: az egyes helyzetekre külön stratégiákat lehet kidolgozni. Néha kifejezetten kerülni kell a harcot, és lopakodni kell, de van úgy, hogy orvlövészkedni érdemes – a játékban bármikor beavathatunk Vaughan saját szemszögébe. Ami a legáltalánosabb tudnivaló, hogy sosem szabad nyílt célpontot biztosítanunk az ellenségeinknek. Vagy ledezzük kell húzódni, vagy folyamatosan mozogni kell, illetve idegenektől zsákmányolható pajzsot használni. A taktikus harchoz nagyon hozzájárul az ellenfelek sokszínűsége is. A vad erőt képviselő kiborgok még csak a kezdet, az orvlövészeket ellenben már gránátokkal kell küfűstelni, aztán jönnek robotok, amiket EMP-vel bonthatunk meg, később pedig jönnek maguk az idegenek, akik már pajzsot is használnak, sőt némelyikük állcaza is magát. Az ellenfelek viselkedésének megfelelően kell a harcmódot megválasztanunk, de



▲ Kis házimunka: agyú sürgős pókhálózsára szorul



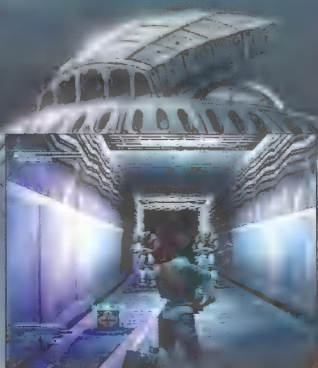
ami megdnyiknél bevállik: az a fejlődés. A program elég meggyőzően szimulálja a különböző sérülési pontokat, így jó mesterlövészeknek nem okoz gondot gyors gyilkok. Természetesen a játékból főellenségek sem hiányoznak: általában valami nagyobb űrhajó vagy robot vár minket a küldetések végén, amiket teljesen egyedi módon kell elintézni.

Az összesen hat küldetés elsíre ugyan nem sok, de garantáltan el leszünk velük egy darabig – elvégre az egész játék több mint 20 nagyobb pályarészből tevődik össze. Eleinte az ellenállás leszakadt egységeit kell istápolniuk utcai harcok keretében, de hamarosan komolyabb célfeladatokat kapunk, amik folytán perze tovább bonyolódik a cselekmény. Főnökünk kezdetben még csak védelmi feladatokra használják hősünk képességait (segédletünkkel költöztetik el például a bázisukat), de ahogy dr. Carter egyre jobban belemélyed az idegen technológia tanulmányozásába, védekezésből át megy az akció ellentámadásba. Megtámadjuk az idegenek kiborggyártó üzemét, aztán az atmoszférageráló gépeiket és így tovább. A sztorit apró átvezetőjeleket színesítik (a játék saját engine-jével, CG videók nincsenek), van benne összeesküvés, árulás, meg minden, ami egy fordulatos történetbe csak kell. Kapcsolatba lépünk más ellenállókkal, diskurálunk a feletteseinkkel (vagy épp az idegenekkel), szóval nem csak puskaropogástól és a lézerek zajától hangos a játék.

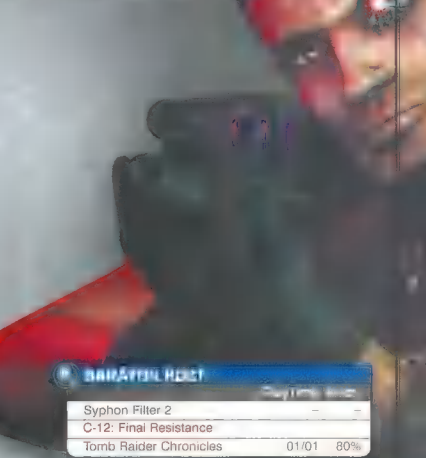
Már csak azért sem egy egyszerű shoot'em upról van szó, mert menet közben konkrét feladatokat kapunk, amelyek elvégzéséhez többféle dolgot is használunk. Természetesen vannak kulcsok meg zárok, ahogy azt már az ilyen játékokban megszokhattuk, de ezeken kívül például vonatokatunk, darukat iránythatunk és így tovább. A küldetések elég változatosak ahhoz, hogy egy percig se unatkozzunk. A belső nézet például nemcsak arra jó, hogy mesterlövészkedjünk, hanem megcsinál, hogy aknamezőre kerülünk, s olyankor az implant lekepező rendszerét (mert hogy a "belső" nézetből az implant képet látjuk) kell használnunk a terep feltérképezéséhez. Egyszerűval mindennek megvan a maga jól elkülönülő funkciója. A tárgyak közt is akad egy-két igazán érdekes. Emiatt is méltó az ún. alien health, ami annyiban különbözik az egyszerű "energiafőccsötől", hogy két részből áll. Az egyik kom-

ponenssel önmagában nem érünk semmit, ha viszont mindkét fajtajából van nálunk, akkor azzal akkor gyógyíthatjuk magunkat, amikor mi akarjuk – magyarul tartalékolhatjuk a kritikus helyzetekhez.

A C-12 igazán hangulatos játék, hála a remek érzékel kialakított helyszíneknek: mind romos utcák, mind az idegenek gépezetei igen meggyőzően festenek. A hangeffektusok is adnak az atmoszférának: kicsit ugyan predátoros a belső "infra" nézet hangfektusa, de plagizálás ide vagy oda, jól illik perspektívához, és a terep zajaival – mint például a szélsőséves toronyházban – is meg lehetünk elégedve. A játék nem könnyű, de a viszonylag sűrű mentési lehetőségeknek köszönhetően nem válik idegesítővé, a harc taktikus menetet pedig csak dicsérni lehet. Az irányítást viszont érheti egy-két vád. Ha külső nézetből játszunk, nem árt befogni az ellenfeleket, ám a befogás sajnos jobbára csak a nézetre vonatkozik, mert miközben mozognak, sosem ló pontosan az emberük. A gombkiosztással is akadnak problémák. Hiba volt ugyanarra a gombra rakni a leguggolást és mászást. Amikor nem pontosan a megmászandó helyen vagyunk, időtlenül csak leguggolunk meg felállunk... Szintén balgaság volt a tárgy- és fegyverhasználatot egy kalap alá venni. Amikor véletlenül rosszul állunk oda egy kapcsolóhoz, s falba lövődözünk, és pazaroljuk a drága löszert. Ha pedig már itt tartunk, még tiszta szerencse, hogy mozgatható/működtethető tárgyakat piros villogás jelzi, mert néha két egymás mellett lévő tárgyat átkozottul nehéz különválasztani. A kamerakezelés szintén tökéletesen. Bár az analóg karral úgy állíthatjuk, ahogy kívánjuk, ehhez egy harmadik kezlet kéne növesztenünk, amúgy meg az automata kamera nem mindig a megfelelő nézetet választja meg – mint például amikor oldalsó nézetből kell egy keskeny gerendán egyensúlyoznunk. Ahogy elnézem, egész sok negatívumot sikerült itt – végén felhalmoznom, pedig a C-12 alapjába véve nagyon jó játék. A Metal Gear és a Syphon Filter stílusában igencsak az ébolyba sorolando – az SCE Cambridge megadta – módját, miként búcsúzzon a PlayStation egyedül.



A Syphon Filter 2 karaktere a pályákon



ÖSSZEFOGLALÓ

A Medievil alkotógárdája egy remek akciójátékot hozott össze a Syphon Filter stílusában. Bár idegen támadásról szóló sztori nem valami eredeti, a levegerek, ellentelek, és a küldetések vannak annyira változatosak, hogy ezt meg lehet a játéknak bocsátani. Külön dicséretet érdemel intelligens megoldásokat követelő harc, ami a C-12-1 az utóbbi idők egyik legjobb akciójátékává teszi.

POZITÍVUM

- Hangulatos pályák
- Taktikus harc
- Sokszínű küldetések

NEGATÍVUM

- Az irányításnak van néhány gyenge pontja

GRAFIKA 89%

HANG 92%

ÉRTÉK 86%

V. Z.

zvoli@vogel.hu





Tipus	RPG
Kiadó	Take 2
	www.godgames.com
Fejlesztő	Delphine
Megjelenés	január (PAL)

A sárkányokat leverik, ugye?

DARKSTONE



▲ Keblemre, testvér!



▲ Nem, nem adok több autogramot!



▲ Három goblin, három csapás, négy arany

A ki elmélyülten foglalkozott annak idején a Civilization nevű játékkal, vagy egyszerűen csak nyitott szemmel jár a világban, nem lepődik meg azon, hogy a tudomány fejlődése olykor mekkora változásokat hozhat mindennapi életünkbe. Most, hogy a biotechnológia előtérbe került, miközben a zöld mozgalmak politikai befolyása pedig meglehetősen megcsappant, egyre másra szaporodnak a genetikai kísérletek. Az egyre erősödő trend úgy tűnik, a szórakoztató elektronikát sem kerüli el, hiszen a Delphine Software csapata 1999-ben Darkstone néven piacra dobta a Diablo PC-s klónját, majd idén januárban a PSX-es verziót is.

Szerencsére azért nem végeztek tökéletes munkát, már ami a másolást illeti, hiszen jó néhány újítást beraktak a játékba. A játékmenet alapvetően diabolos maradt, azonban sikerült a történetet magaelőző legendákat -valószínűleg az újítás kényszerére miatt - oly mértékben elbonyolítani, hogy a játékból nem igazán lehet teljesben rekonstruálni az események hátterét, ami pedig minden tisztességes szerepjáték lényegi részét képezi. Erdemes tehát megismerkednünk Uma világának történelmével, hogy maximálisan kiélvezhessük a darkstone-i hangulatait.

Kezdetben...

Az idő hajnalán nem létezett sem ember, sem föld, sem óceán, csak Élet és Halál vívta örök párharcát a végtelen semmisségben. A győztes Élet akkor megteremtette a világot, Umát, hogy légyen lakhelye az ő gyermekeinek. A sötétben lapító Halál bosszút esküdvén egymás ellen fordította Uma népeit, véres háborúkkal tiszeltve az Élet teremtményeit. Az Élet természetesen nem nézte jó szemmel ősü ellenessége ténykedését, ezért Kaliba istennőként megtestesülve sietett a Haláltól megzavart gyermekel segítségére. Seregét sárkányokkal erősítette meg, hithű mágusai, a druidák a istennő könnyéből egy hatalmas erejű varázstárgyat készítettek, amely az Idő Gömbje néven vonult be Uma történelmébe. A gömb segítségével könnyedén megregulázták a sunyi Gonosz, aki kégyelen-kelletlen visszavonult az őt megillető Nemlébe, és beköszöntött a régen várt Aranykor. A Kruidatanács - nehogy véletlenül rossz kézbe kerüljön -

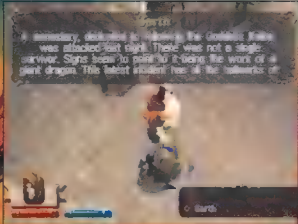
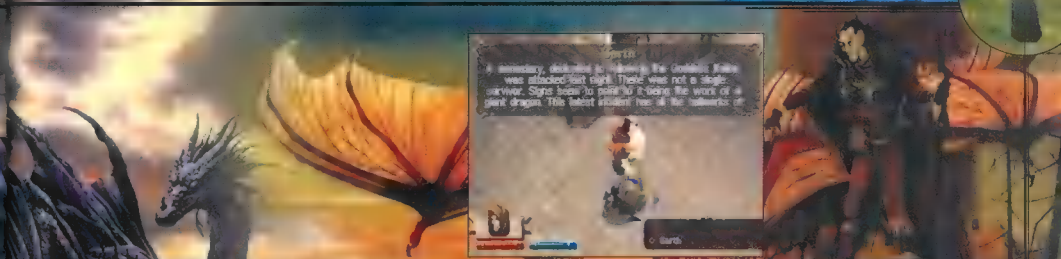
hét darabra szedte a csodafegyvert, a gömböt alkotó minden egyes kristályt más és más kiváló örökre bízva. Telt-múlt az idő, és nagy semmittevésben lassan kihaltak a druidák, így a sötétség visszaszívargásának megakadályozására Kaliba egy szerzetesrendet alapított. Isten tervez, ember végez, pont ezzel a lépéssel sikerült szegénynek ismét szélesre tárni a lét kapuját a Gonosz előtt. Egy bizonyos Drakil Tanan nevű szerzetes ugyanis a szent tanok való jámbor elméikedés helyett a szigorúan tiltott nekromancia bűző tanulmányozásába vetette magát. Mire társai lefűlétek, már rákapott a feketemágia izére, és a legkülönbözőbb típusú élőholt lények megidézése feljelezte a sikeres fejlődését. Miután a kiváncsi természetű páter - eléggé el nem léltélthő módon - kidobták a kőlostorból, bosszút esküdött a megalázó eljárásért, és Draakra változtatva nevét, immár gyakori nekromantiként kereste meg a mindennapi betevőt. Ambiciós szó szerint az egébe törte, ahogy az már az ilyen történetekben lenni szokott, csak a világalumlat és Kaliba elpusztítását tűzte ki maga elé megvalósítandó célul. A számarlétra első lépcsőjeként megszerzte Kaliba egyik sárkányának testét, és készen áll, hogy szörnyű varázserével romlásba taszítsa az univerzumot, ahogy azt a bevezető moziban az őt megfigyelni vágyó Uriemberekkel is teszi.

Miután a felmentőcsapat is csődöt mondott, és úgy tűnik, hogy Kaliba is szabadon van, természetesen nekünk kell megmentenünk Uma napstúlot-lankát.

Hősök, hősök, ismerősök...

A szerepjátékok megszokott menürendjét követve első feladatunk kiválasztani hősünket, a rendelkezésre álló négy kaszt (harcos/varázsló/tolvaj/pap) valamelyikéből. A jól ismert recept szerint mindegyiknek megvan a maga erőssége és gyengéje, amelyek elsősorban a harci stílus kidolgozásánál válik jó szemponttá. Az emancipáció jegyében minden kasztból rendelkezésünkre áll egy hím-, illetve egy nőnemű egyed, akik egymással csak származási helyük szerint különböznek.

Karakterünk felépítése az AD&D leegyszerűsített szabályait követi: van négy alapulajadónságunk, képzettségünk és egy méretes hátizsákunk, amely a ma-



▲ Igenis, I. Corleone, nyerges, és könyvrom óker

BARÁTOK KÖZT

PlayTime! teszt

Diablo		
Record of Lodoss War	01/3	90%
Darkstone		

gunkkal célolt tárgyakat hivatott jelképezni. Tulajdonságainak kezdőértékel kasztra jellemzőek, ám szintlépéskor rajtuk mit faragunk hősninkből, a játék végére egész meghökkenítő figurák jöhetnek ki kezünk közül.

Képzetségeink is kasztunkra jellemzőek, ám ezekkel – sajnos – nem nagyon variálhatunk. Szám szerint hét van belőlük, fejlesztésük "csupán" pénzkerés. A meglehetősen vad árak ellenére érdemes mindegyiket fellüpoztetni, ugyanis hasznos képzeteket nyújthatnak.

Érdekes újdonság az étel és a hiányában fellépő éhség bevezetése, amely fokozatosan csökkenti életpontjainkat hősnink egyérelműdmű rosszsalló megjegyzéseivel kísérvé.

A játékmenet teljes egészében a Diablot követi. Amennyiben megalkottuk bajnokunkat indulhat is a történet, amely bevezető mozzájában súlyos föellenségnél, Draakot láthatjuk nem túl emberbarát akciója közben. Klasszikus módon egy vidéki kisváros békés életébe csöppenünk, ahol Uszics Máttyással ugyan nem, de néhány más polgárral találkozhatunk, beszélhetünk, cseréberélhetünk. Itt szerethetjük be felszerelésünket, tanulhatjuk meg képzetsegeinket, ne adj isten, tölthetjük fel megcsappant varázss és gyógyításkészleteinket. Itt tudjuk meg, hogy össze kell szednünk az Idő Gömbjét alkotó hét kristályt, amely űha hét országában van szétszórvva és be kell bizonyítanunk a gonosz Draaknak, hogy bizony a sárkányok élete sem fenékig tejfel.

A várost elhagyva a tulajdonképpeni játékterre jutunk, ahol hét



▲ Goblinvadászat haladóknak

pályán kalandozva teljesíthetjük a ránk kirótt megbízatást. A pályák elég sematikusak, egy darab felszín aktuális küldetés adó illetővel, továbbá egy négyzetes labirintussal, ahol a küldetését hajthatjuk végre, siker esetén egy-egy kristály fejében. Természetesen a pályákon és a labirintusokban csak úgy hemzsegek a különféle élőlények, akik rögtön kiszúrják a hős közét a tartozunk, és nem is a festői táj miatt jöttünk ide. Ennek megfelelően mindent elkövetnek azért, hogy életpontjainkat a nulla felé közelítsék. Fegyvereink és támadó varázslataink sűrű alkalmazásával segíthetünk nekik belüli tévedésüket, erőszkos halálukkal tapasztalati pontot, na meg némi pénzt és különféle hasznos tárgyakat szerezzük, amelyeket aztán pénzrezté tehetünk, vagy felhasználhatunk kedvűnkre. A szinteket elhagyva a program újra telepokolja szörnyekkel, így ne lepődjünk meg, ha visszalépve újból telt ház fogad, a hosszas munka árán létrehozott "csend, rend, fejeletem" helyett. A hét kristály tulajdonjogát megnyugtatóan elrendezve végül nekívághatunk az utolsó útvesztőnek, a végén a főszereplő sárkánnyal.

Bár a játékmenet nem kimondottan eredeti, de a játék kidolgozottsága és hangulata könnyen feledtetni ez az apróska malőr. A grafika részletgazdag, a pályák tényleg háromdimenziósak, olyanírnya, hogy a kameraállás tesztszerűen változtatható, és nagyon nem mind egy, merre célzunk. A 32 szintes labirintussziszter is igen sokrétű, minden egyes játékban véletlenszerűen építi fel a program, sőt n pályákon is három lehetséges küldetés közül választ. Magasabb szintű karakterűnkkel pedig egyre több (maximum 5) nehézségi fokozaton mutathatjuk meg Draaknak, hogy jobban tette volna, ha inkább kalandozónak állt volna be...



▲ Vajon mit rejt az ígéretes nevű hölgysátra?



▲ Ezt nem vagyok hajlandó tovább halgatni..

ÖSSZEFOGLALÓ

A Darkstone egy "picikét" Diablos beütésű, ám mégis élvezetes játék. Változatos labirintusai, hangulatos kerettörténete és főleg grafikája miatt nemcsak a szerepjátékok megszállottainak fog kellemes perceket szerezni. Kár, hogy rengeteget töl.

POZITÍVUM

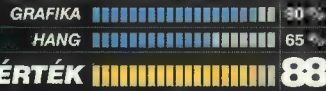
- Aprólékosan kidolgozott 3D-s grafika
- Sok véletlenszerűen választott küldetés
- Hangulatos küldetések

NEGATÍVUM

- A zene, hm... nem túl eltalált
- Nyugodtan kávézhatunk töltes közben
- Nem túl eredeti játékmenet
- Nincs multiplayer opció...



▲ Ne tessék túlekedni, mindenki sorra kerül!





FORD RACING

FORDuljunk fel?



Sokat merengtem azon költői magányomban, miután volt szerencsém kipróbálni az Empire legújabb játékát, hogy vajon mi szépet mondhatnak nektek erről? Aztán rájöttem: semmit. Nehéz úgy kezdeni ezt a leírást, hogy ne érződjön azonnal az elviselhetetlen ellenszenvem a Ford Racing iránt. Bár az ötlet alapvetően jó, hiszen például a Need for Speed-sorozat legutóbbi kizárólag Porsche-modelleket felvonultató gyöngyseme igen nagy sikernek örvendőtt világszerte (véleményem szerint nem alaplaialni). Az elképzelés előnye, hogy egy



■ Csak keresem az utam, és keresem a bajt...



▲ Akár egy hatásos reklámfilm!

könyved és szórakoztató játékon keresztül ismerhettük meg az adott autómárka és a gyártó cég történelmét, eddigi sikereit és a csodált remekművek technikai paramétereit, mindez úgy, hogy közben a megszokott NFS-léggör dominált. Gondolom, hogy a Take 2 hasontól gondolat alapján próbált meg sikereket elérni a játékipiacon. Jól ismerjük már a klónozás folyamatát: végy egy bevált receptet, add hozzá a saját licenccedet, kicsit turbóítsd fel, és aztán ki vele a polcokra, hogy gyarapítsa a fogyasztói társadalom egyébként is szegényes kínálatát. Annyi a bibi, hogy a Take 2-nak még ez sem sikerült.

Miután a gyanútlan kispolgár elindítja a játékot, kb. 3 másodperc elteltével szörnyű déjá vu érzés kerítheti hatalmába. A bevezető filmecke, ami rövid, de legatlább vetőtlen, szinte egyben a TOCA-sorozat indító filmjeit eleveníti fel: tesztpálya, felturbózott sportkocsi, gyorsaság, kicsuszás, hátsóvadász borulások. Ezután a már jól ismert Ford-logó tűnik fel, és az ember szíve mélyén remél, hogy a márkanév talán takar még minőséget – de nem. Bár gyanítom, hogy ez nem a Ford hibája. A főmenünek egyetlen előnye a könnyű kezelhetőség és a könnyen átlátható opciók rendszere, de nem bírom ki, hogy ne sugjam meg nektek, ez sem eredeti ötlet, a V-Rally 2 menükezelése szinte egy az egyben ugyanez. Mindemellett csupán két-féle játékmód közül választhatunk, a már jól megszokott (és talán halálra is unt) Quick Race és a szintén el-



csépell Carreer mode áll rendelkezésünkre. Az Options menüben, ha elég figyelmesek vagyunk, találhatunk egy Hidden Items menüpontot, ahol is megtekinthetjük, hogy milyen autók állnak majd rendelkezésünkre, ill. milyen pályákat próbálhatunk ki a Ford nagyszériás járgányait. Meglepő, hogy a játék elején csak két pálya és három auto közül választhatunk, és amint később rájöttem, a karrier mód igazából semmi másra nem jó, csak arra, hogy aktíváljuk a többi járgányt és pályát. Ennyit! Hogy miért érdemes mégis küzdeni? Van itt kérem KA, Fiesta, Escort, Puma, Focus, Contour, Explorer, Cougar, Taurus, F150, a Driverből megismert jó öreg Mustang és egy GT-90-es csúcsmódel. Mindez nagyon jól hangzik, de higgyétek el, olyan ez mint egy közepes előjáték sok reménylél, de semmi teljesüléslél. Egy ideig elbibelődtem azzal, hogy kipróbáljam a fenti verdatkat, de az újdonság varázsa fél perc után rendszerint ellillant.

Ha az ember arra vállalkozik, hogy karrier módban próbálja végigjátszani a Ford Racinget (hiszen mi mást is lehetne?), akkor gyakorlatilag, egy a Gran Turismo alapokra épített játékmennetel tállalkozik, borzalmasan lebutított változatban. Ez a játékmód öt-hat futamos szezonokra bomlik, ahol minden egyes indány egy autómárca nevéhez kötődik (micsoda ötlet!). Egy indány belüli indul-



▲ Csak bálnul a sok bamba néző



▲ Bőgnek a motorok a pusztaban



▲ A jó öreg Escort...

BARÁTOK KÖZÉ teszt

Gran Turismo	---
TOCA	---
Ford Racing	---

hatunk szabad versenyekben, ahol pénz nyerhetünk egy nevezési díjas futamon, ahol ■ tét emelkedik, és végül ■ szezon döntő-

je vihet minket tovább a következő játékszakra. Sajnos megint gyalázkodnom kell. Ennek ■ játéknak minden egyes ré- ■ ■ Gran Turismo tökéletes kóppintása. A versenyekért pénz nyérünk, amiből fel-turbozhatjuk az autót, egy szezonon belül átgorhatunk bizonyos versenyeket, de ami a legszembetűnőbb minden hasonlósá-g között, az a grafika. A Ford Racing pályái (Mesa Verde, Long Valley 1-2, Mountain Ring, Willowdale 1-4) póftalanul másolják a Gran Turismoóból ismert, egyébként rendkívül hasonló nevű pályák. Ennek egyetlen egy előnye, hogy legalább a grafika viszonylag igényes, a színek, a felbontás, ■ 3D-s mozgás elég jól sikerültek, bár a pályák szerkezeti felépítése és látványa még csak meg sem közelíti a nagy előd nyújtotta élményt. Sajnos több játékmód nem áll a rendelkezésre, ezért még csak azt sem mondhatom, hogy a Ford Racing egy-két óra elteltével is szórakoztató lenne. Gyakorlatilag az elég szegényes karriermód és ■ kétféres futamok semmi újat nem tudnak nyújtani.

Mint ahogy fent említettem, egyedül ■ grafika és a gyorsaság az, ami pozitívumként értékelhető a játéokban. Az autók elég élthűre sikerültek, jól kidolgozottak. Egyetlen probléma csupán, hogy a fény tükröződése a szabad ég alatt és az alagutakban szinte ugyanolyan. A pályák egyhangúak és silányak, és még a ver-

sény hangulata sem igazán érezhető. Az ellenfeleink Mi-je egy picurkát egyszerűre sikeredett, mindig egy megadott útvonalon haladnak és leszorítani őket sem okoz túl nagy kihívást. Ami ■ zenét illeti, leginkább a NFS 3 stílusát idézi, bá a fiúk még a háttérzene területén sem tudtak igazán érdekeseket alkotni. Ennek ellenére a zenei aláfestés elég jó hangulatot ad a versenyekhez, emellett realizisztikus hang-effektet társulnak. Az irányítás rendkívül egyszerű és könnyen elsajátítható, egy-az-egyben ugyanaz, mint minden autó-szimulátor esetében. Az F2 gombbal vált-hatunk a játék során nézetet, így válasz-thatunk két külső nézet, valamint egy bel-ső, vezetői nézet között. Összességében a játék egyszerűsége talán még előnyére is válhat, pl. a kisgyermekes esetében, mert ami ■ színvonalat illeti, talán egy há-róméves ifjanc még találhat valamit ■ já-tékban. Bár ■ ■ kritika talán szigorú, de talán nem is alaptalan. Az Empire új játé-ka egy jó ötleterre épült tragikus megvalósít-ás, a fantáziátlanok erkölcödésének töké-letes példája. Ezt csupán azért nem tudom megérteni, mert az utóbbi években annyi remekművel találkozhattunk a konzol-os piacon, hogy ezek után elég vastag arcból napi viselete szükséges ahhoz, hogy valaki ilyenekkel rukkjon elő 2001-ben. Azért azt ajánlom, ha valaki teheti, próbálja ki a játékokat, mert az is elképzel-hető, hogy csak én alkotok torz képet vagy túl szigorú voltam ■ Ford Racing-hez. De higgyétek el, ha valaki egyszer már ült egy Mercedesben az már nem akar Trabantot vezetni. De az is lehet, hogy Fordot sem.

HP
hp@internetto.hu



▲ A jó öreg Escort küzd a benmaradásért!



▲ A jó öreg Escort végül kikiszlott

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Empire új alkotása, a Ford Racing nem más, mint egy klónozási kísérlet genetikai hulladéka. Jóllehet a verseny-szimulátorok divatja sosem fog elavulni, azért van egy határ, ami ■ nem illik sülylenni. Gyantim, hogy gyors eredményre volt szükség és ez a minőség rovására ment. Egyszer érdemes látni, hogy mindenki tanuljon ezekből a hibából a jövőben.

POZITÍVUM **NEGATÍVUM**

- Ford modellel megdobgatják az ember szívét
- A gyorsaság és ■ verseny azért mindig jó móka
- Semmi eredetiség nincs a játéokban és még másolnak is pocské
- Teljesen feleslegesen ráment egy délutánom



▲ Fight Club a betonon



▲ Kicsi a KA rakás, nagyobbát kíván

GRAFIKA ██████████ 70 %
HANG ██████████ 30 %
ÉRTÉK ██████████ 55 %



Benzinszagú paripa

CASTROL HONDA SUPERBIKE

PlayStation 2	
Írus	Motorszimulátor
Kiadó	Arts
www.sa.com	
Fejlesztő	Interactive Entertainment
Megjelenés	2001. március 10. (PAL)

Úgy tűnik, ha mostanában "motoros" játék kerül a tévére, akkor egyszerre vagyok kénytelen megélni a katarzis és a totális értetlenség élményét, bár az igazat megvallva, az utóbbi erősebb. Nem igazán tudom megérteni, hogy ha már egy fejlesztő igen sok pénztért megvásárol egy licenct, felépít egy pártát ritkító fizikai modell és az egyéb részleteket, a részletekre viszont vagy nem szán elég fejlesztési időt, vagy valami egyéb ok miatt elég elnagyoltan kezeli azokat. Ráadásul nem csak azokat, hanem az apróságokat, a részletkérdéseket is, amik megfűszerezik a játék által nyújtott élményt.

Az egyik szemem kevés híján az öröm könyveiben úszik, hogy milyen remekül sikerült visszaadni a motorozás élményét, fizikájában már tényleg átéltem a szimuláció határát. A másik pedig kissé rémülten mered előre, majd a dobozza, hogy miképp lehetséges az, hogy Spot koma egy 97-es programot adott ki tesz-

telésre. Talán ezzel a csak gumiarúri, artisták számára felültehető grimasszal lehelne körben felhorgadt érzéseimet. Aztán persze a dobbeten lassan átvált belelőrődésbe, ha ilyen hát ilyen, de mégis jó vele játszani alapon.

Mielőtt a tétéles pocskondiázásba kezdenék, az elnagyolt, netán teljesen kidolgozatlan részeket citálva sorra, egy pillanatilag érdemes azon is elgondolkodni, hogy akkor is ilyen lelki törés jellegű élményt okozna-e egy "nem minden elembe" is ilyen igényeknek megfelelő játék, ha azt egy kevésbé jó nevű kiadó logójával ellátott csomagban szerzi be egyszerű játékos. Valószínűleg nem, de az Electronic Arts-tól, pontosabban "AZ EA"-tól annak azért nagyságrendekkel profibb munkát szoktunk meg.

Panaszláda

Két ropant fájó hiányosság róható fel a Superbike-nak, annak ellenére, hogy gyakorlatilag egy évvel a tervezett megjelenés után lát napvilágot, szóval lett volna, de akár részleges újralkotásra is. Átfigyelve nézve képet magával a motorokkal és gépekkel még viszonylag kevés probléma akad, bár egy kicsit darabos a mozgásuk, és a mai izlésvilágnak is elég darabos-pixeles a kinézetük, de szóvalát el-



▲ Én beállítom a váltómat, de úgy...

mennek. Játék közben amúgy is cészszerűbb a négy lehetséges nézet közül a "belső" választani, nekem legálább is nagyságrendekkel könnyebb volt úgy rátaálni a kanyarok ívére, és minél később fékezni. A környezet, de kiváltképp a háttér azonban jóval több kívánivalót hagy maga után. Az előbbi elmosott, életlen, részletes mivoltával, az utóbbi "festett lepedő" mivoltával. Való igaz, hogy

enyhe úzás lenne elvárni, hogy a szurkolók önálló életet élve ugrijanak kis színes zászlókat lobogtatva, de a gyakorlatilag nem létező háttér és a virtuális stáción között azért létezőnek köztes fokozatok. Ráadásul, elég erősen felmerült bennem az az érzet, hogy a másodpercenként megjelenő kép-



▲ A rajt előtt szünetesen izguljuk magunkat



▲ Szépen cizellált reklámok a dzseki hátán



▲ A látkép szép, ám mozdulatlan



▲ A 100 méteres túlnyi, de mindjárt felkapar



▲ Mégis jól... (caption partially obscured)

BARÁTOK KÖZT

teszt

Championship Motocross 2001 01/04 85%

Ducati World Racing 01/03 84%

Castrol Honda Superbike

kokák számát kissé megnyírbálták, ami inkább érezhető, semmint látható szagatást okoz.

A két probléma közül a harmadik a sebesség érzékeltetésének gondja. Amíg egyesben, csuklójácamig tekert gázzal repeszünk, addig egész szemléletes, azonban ha jobban vissza kell venni a tempót egy-egy durvább kanyar kedvéért, teljesen hibás ■ sebességérzet. Nem kevés ideig tart megszokni, hogy ne húzjon rá automatikusan az ember, hiszen teljesen azt az érzetet kelti egy 50-60 km/h sebességgel kanyarodó motoros, mintha állna és egy rövid szunditáshoz kezdene a gépet a betonra dönteni. Fokozottan igaz ez ■ három különböző szögöből és távolságból mutatott külső nézet esetében, de motoron kuporgó, a műszerfal szélárnyékába húzódozó pilóta szemzögéből is érezhető.

A második nagy problémakör ■ hangok kérdése, a zajok, ■ zörejek elég jól eltávolítottak, bár tehették volna valamivel változatosabb ■ motorhangokat, bár igaz, ami igaz egyetlen típusra épülő programban ez azért nehéz feladat. Sokkal inkább érdekes a játék futamok alatti zeneje, pontosabban annak totális hiánya. Ami szerintem elég nagy baklövés volt, hiszen egy jó kis nyomulós zene hatalmasat dob a játékelményen. Egész más, ha az ember direkt állítja le a zenét vagy kapcsolja ki a tévé hangszóróit, hogy saját ízlésének jobban megfelelő muzsikára motorozhasson, mintha ezt kiegészítő teszi számára a programozó.

Kérem szimulátor

Ennyi köpködés után nem ártana egy kicsit a Castrol Honda pozitív oldalait is foglalkozni, mert ■ fentiek ellenére, igen nehéz volt letenni az irányítót még



▲ Egy laza balos FPS-nézetben

többórányi játék után is. Először is ez egy motorszimulátor, másodsor pedig egy jól és nem csak vérprofilknak játszható szimulátor. Csak néhányban lehet hiányérzet, hogy nincs benne háttértörténet jellegű, pénzügyiötögetős, térképes, vásárlós rész. Rövid menü után lehet a versenyekhez jutni, akár csak egy gyors, netán egymás elleni futamról, akár bajnokságról legyen szó, a hangulatra ráérezni jó alkalmat ad a rajtpozícióért folytatott időmérő edzés.

A menük rövidsége persze nagyban múlik azon is, hogy milyen nehézségi fokot választ ■ játkos, illetve milyen segédleteket kapcsol ki-be. Mivel egyetlen típpussal az RC45-ös Hondával áll mindenki rajthoz elég egyértelmű, hogy a gumik helyes megválasztása, ■ motor és ■ váltó beállításai nagyban befolyásolhatják az esélyeket. Ezeket a segítségken kívül, még a vezetés közben működésbe lépő segítségék is kérhetők, a vasparipa akár magától fékez, letiltja a túl nagy gázadás lehetőséget a kanyarokba, így egy átlagos arcade program szintjére hozva a játékokat. Az igazi élvezetet azonban az jelenti, amikor ■ játékos mindenféle könyvtetések nélkül uralja a lőerőktől szinte szétszakadni szándékozó szörnyeteget.

A gyári licenre épülő programoknál hátrány szokott lenni, hogy letiltják ■ jármű sérülésének lehetőségét, "a mi motorunk, nem romlik el, még ha tiszser oda-vertik akkor sem" marketing megfontolás alapján. Szerencsére ■ itt nincs így, igaz ugyan, hogy ■ dukkózás rendületlenül csillog még egy komolyabb bukfcnc után is, hiába csúszott a motor több tíz méteren át füstölögve, és még ■ legnagyobb korlátba rohanós percelés után sem kell feladni ■ versenyt. Az esések nagyban befolyásolják azonban a végsebességet és gyorsulást, vagy épp ■ futómű-geometriát, és ■ moci egyesben tartott irányítóval úgy húz valamelyik oldalra, mint ■ kefekötő a kocsmalátogatás végeztével. Természetesen ezek a sérülések is letilthatók.

Arról pedig, hogy ne legyen unalmas a verseny pályákon való körözgetés nemcsak a 11 valós helyszín gondoskodik, de a gép által irányított, roppant csúdtudatos és néha veszélyes helyzetekbe is bátran belemelő ellenfelek.



▲ Egykerék = látványos, lassú, irányíthatatlan



▲ Ki mer később fékezni?

ÖSSZEFOGLALÓ

Az egyik legjobb példa tán egy jótéle sajtóhoz, teszem azt Pannóniához hasonlítani a Castrol Honda Superbike-ot. Amely ugyan tele van lyukakkal-hiányosságokkal, mégis pompás csemege. Csak remélni merem, hogy a programozók összekapják ■ magukat és ■ pompázatos fizikai modell mellett tántogató lyukakat betömve, jelentkeznek majd egy második rész-szel, mert lyukak csak a sajtóban mutatnak jól.

POZITÍVUM

- Kifinomult fizikai modell
- Jól állítható nehézségi fok
- Jól érzékelhető sérülésmodell

NEGATÍVUM

- Grafika
- Sebesség érzet
- Nincs zene

GRAFIKA 30%

HANG 20%

ÉRTÉK 65%

Playstation

Típus	Motorverseny
Kiadó	THQ
	www.cmx2001.com
Fejlesztő	Funcom
Megjelenés	2001. márc. 30.

Sárdagasztás két keréken

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001



▲ Itt vehetjük el keservesen megszerzett pénzünket

A motokrossz valahogy egy kicsit mindig is mostohagyereknek számított, mind a való világban, mind pedig a PSX-fejlesztők körében. Soha sem kapott akkora publicitást, mint a hagyományos motorversenyek,

és nem illik bele teljesen a mostanában egyre felkapottabb extrém sportok kategóriájába sem. Annak ellenére, hogy ez a tengerentúlon sokkal népszerűbb sport, mint itthon, a játégyártók nem törték kezüket-lábukat, hogy ilyen témájú játékokkal álljanak elő. A tavaly megjelent első résznek nem is igen volt vetélytársa, rajta kívül még két versenyző szállt ringbe –

Jeremy McGrath nevével fémjelzett, valamint az EA SuperCross-a -, de a legnépszerűbb mégis ez a program lett.

Az okok egyszerűek: az EA üdvöskéje elég kezelhetetlen és sóltan volt, McGrath pedig túl egyszerűnek és puritánnak tűnt.

Az idén megjelent újabb epizód sok tekintetben jobb lett, s maradt az egyedülálló hangulat is, de egy-két dolog még mindig nem az igazi. Néhány esetben nem figyelhető meg olyan változás, amit egy év után elvárna az ember, sőt egy-két ponton bujtottak, egyszerűsítettek is rajta.

A program a kategóriáját tekintve sokkal közelebb áll az ügyességi, mint a szimulátorkategóriához. Ez persze nem azt jelenti, hogy könnyű dolgnak lesz, hiszen a játék ettől függetlenül nehézzé sikerült.

Az alapséma semmit nem változott, csak kibővült néhány lehetőséggel. Ami rögtön feltűnik, az a két fajta versenymód. Lehetőségünk van a sima bajnokságban indulni, de van egy karriermód is, ahol a kezdő, amatőr szinttől elindulva kell minél magasabbra jutnunk az elismerésig számárlétráján. A bajnokságon indulva a futamok után – a helyezéstől

függően – pénzzel is jutalmaznak, s ebből vásárolgatva tudjuk tuningolni, illetve a különféle terepekre igazítani a járgányt. Szemben az előző rész megnyerhető, végtelenszer használható alkatrészeivel, ebben megvásárolható elemek csak néhány futamot bírnak ki, utána kénytelenek leszünk újat vásárolni belőlük. Összesen hét különféle elemet cserélhetünk, illetve változtathatunk meg a győzelem reményében. Ezek kiválasztása igen fontos momentum, hiszen nagyon sok múlik a beállításokon. Természetesen, szabad barkácsolgatásnak gátat szab a pénztárcánk, így igen körültekintően kell megválasztani, mire is adunk ki pénzt. Külön jutalom jár azért, ha sikerül kiugranunk a rajtnál – igaz nem sok, inkább erkölcsi értéke van.

Kezdetben csak a 125 ccm kategóriában indulhatunk, de a versenysorozatunk megnyerésével szabad a pálya a 250 ccm-es széria felé.

A karrier módban nincs semmi fejlesztés, ott az elején kiválasztott motorral kell rátermettségünket bizonyítanunk. Nincs lehetőség a különféle részegységek cseréjére sem, csak a tudásunkban bízhatunk. A motor kiválasztása is csak hasraütészerűen történhet, hiszen nincs sok információ, csak a nevet tudhatjuk meg. Az egyes versenyek is több futam-



▲ Superman a csúsnálán jobban



De jól összejöttünk...



▲ Egy későn indított ugrás...



▲ ...és következménye

ből állnak, és csak első helyezettiként jut-hatunk tovább – szerencsére az összpontszám számít.

A játék irányíthatósága – maga kategó-riáján belül – igen jól sikerült. A gépek mozgása többé-kevésbé valóságghú, a pi-lóta mozgása is hű ■ gravitáció és a motokrossz "lövényeihez". Am, ennek ellenére a gázadás gombja lesz ■ legtöb-bet használt billentyű, a fékekkel nem sokat fogunk játszani. A sport egyé-jellegzetessége, a powerslide névre hall-gató csúsztatásos kanyarbevétel, az elől-ben még igen jól alkalmazható esz-köz volt, de itt már igencsak használha-tatlan. Bevetések a motor iszonyatosan lelassul, ■ ráadásul egyáltalán nem lesz olyan effektív a kanyarodás, hogy meg-érje.

Már az előző részben ■ feltűntek ■ kü-lönléle trükkök, de sok szerepük nem volt, hiszen sem pontot, sem más elis-merést nem kaptunk, bármilyen látvá-nyosak is voltunk. Már akkor szerettem volna, ha ezek végrehajtásának valami látszata is lenne. Imáim ugyan meghall-gatásra találták, de valami zavar lehetett az éterben, ugyanis: bár most egy külön menüpontot kaptak ugyan, de ennek el-lenére még mindig nincs meghatározó szerepük. Összesen négy helyszín áll rendelkezésre, ■ ezeken kell két perc alatt minél több pontot összegyűjsekn-dünk. Semmi megnyerhető extra, semmi új pálya – ennyi. Önálló részként nagyon gyenge, a versenyek közben pedig senki sem fog értékes másodperceket pazarol-ni egy-egy szép mutatvány miatt, de így valahogy nincs értelme.

Az egy-, illetve kétjátékos mód-ban – mint már megírtuk – csak azok a verseny-helyszínek választhatók a gyakorlás céljára, melyeken már a baj-nokságok sikerrel szerepeltünk. A két-játékos módot is ér-

te néhány változás. A sima verseny – ha-szonlatos az egyjátékoséhoz – egyszó-rúbb lett. Nincs már lehetőség a különfé-le alkatrészeszerésre, csak ■ standard be-állításokkal indulhatunk. Nekem jobban tetszett a másik megoldás, annak kicsit egyénibb hangulata volt.

Ezt a "ballépést" azonban kárpótlták, meg-hozták azzal, hogy lehetőségünk van bajnokságot is indítani két emberi ténye-zővel is. Igaz, az osztott képernyő miatt kisebb a látóter, de így már nem biztos, hogy utolsóak leszünk...

A játék grafikája a menükben látható megoldásoktól eltekintve igen jóra sike-rült. A mellettünk elsuhanó táj változatos, kidolgozott, sőt néhány rész kifejezetten szépre sikerült. A pálya mellett álló és szurkoló közönség ugyan nem nevezhe-tő túl részletgazdagnak, de a cónak tö-kéletesen megfelel – ügysem a közön-ségre vagyunk kíváncsiak. A motorok és lovasaik már egy kissé elnagyoltabbak, és sokszor át is mennek ■ motorok egy-máson, de nagy hibák nincsenek. Az egyetlen dolog, ami kilóg ■ sorból, ■ ■ ■ út. A minőségese csak a verseny előtti in-formáció alapján jöhetünk rá, hiszen ■ színén kívül semmi változás nem tapasz-talható ■ különféle feltevések között.

A hangokkal már nem ilyen rózsás ■ helyzet. Tudni, itt nem is lehet sok ef-fektust felvonultatni, de azért ennél egy kicsivel többet ki lehetett volna hozni a sportból. A motorokon és a közönségen kívül semmi hangot nem hallunk verseny közben. Sem a koccanásokkor, sem az esésekör semmit nem hallunk. Ez alap-vetően nem tűnik fel, de ha jobban odafigy-el az ember, akkor már hiányzik. A ze-ne viszont kellemes, az ehhez a stí-lushoz illő pörgős, bár kissé kö-zépszerű punk-rock.

A THQ ismét egy igen jó mi-nőségű programmal rukkol ki, mely méltó az elődhez. A játékmenetben sok újítás tör-tént, de azért ennél egy ki-csüt több is belefért volna. Az ■ néhány visszafordítású változtatás inkább csak zava-ró, mint bosszantó. A lényeg akkor is az, hogy a stílus ra-jongóinak nem kell tovább né-lkülöznük, ismét a kezükbe vehetnek egy jól sikerült adaptációt. Ahoz azonban, hogy ■ vezető szerepet si-kerüljön továbbra is megtartani, sok-kal több fejlődésre lesz szükség, mint amit most tapasztalhattunk. En mindenestire drukkolok...



▲ Rajtuk a világ szeme



▲ Itt még láttam őket...

ÖSSZEFOGLALÓ

Lehet, hogy ■ a játék nem tartozik ■ kökémény szimulátorok közé, ■ éppen emiatt lesz szélesebb körben kedvelt. Szerény véleményem szerint a krosszmotorozást feldolgozó játékok között még mindig ■ a program a vezető, de ezt ko-moly konkurencia híján nehéz teljes biztonsággal kijelenteni (nevezhetjük "vakok közt a félszemű is király"-effektusnak is). A verseny menetével és az egész játék tálasával semmi panaszom, ■ a trükkök még mindig kidolgozatlanok. Szép is, hangulatos is, s bár kissé nehézzre sikeredett, ennek ellenére a riválisokkal fel kell kötnünk a felkötővalót, ha maguk mögé szeretnék utasítani.

POZITÍVUM

- Kétféle versenymód
- Hangulatos, pörgős ze-nék és részletgazdag grafika
- Van bajnokság kétjáté-kos számára is

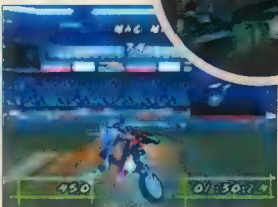
NEGATÍVUM

- Trükkök kidolgozása még mindig nem az igazi
- Nehéz, nagyon oda kell fi-gyelni minden pillanatban
- Motor tunlingósa egy kissé egyszerűen ■ megoldva

GRAFIKA ██████████ 82 %

HANG ██████████ 75 %

ÉRTÉK ██████████ 85 %



■ motor leállt, ■ rollerként még használható

B-ChromeE
b-chrome@freemail.hu



Playstation

Típus	Autóverseny
Kiadó	Microlds
www.warmup-thegame.com	
Fejlesztő	Lankhor
2001	

WARM UP!

Egy Forma-(1)tlan próbálkozás



▲ Én oda nem merek bemenni

Talán nem járunk messze az igazságtól, ha azt állítjuk, hogy a Forma-1 ■ reneszánszát éli. Évről évre nagyobb felhajtást rendeznek ■ versenyek körül, egyre több pénz vándorol a szervezők zsebébe. Számunkra ennek talán csak annyi ■ jelentősége (mármost a rajongókon kívül), hogy több ilyen irányultságú program lát napvilágot.

Ezek a programok természetesen elég változó minőségűek, és a F1A (Forma-1 Association) is előszeretettel inkább ■ szoftveróriásoknak adja el a hivatalos jogokat. Mit tehet ilyenkor egy kisebb cég? Természetesen más szponzorok után kutat. Esetünkben ez a Certina és az Eurosport volt. Szegények, nem tudták, mihez adták a nevüket. Az odáig rendben van, hogy ezek ■ cégek is sze-

retnek reklámozni magukat, meg nem értenek a software-ekhez, de azért a jót ■ rossztól még meg kéne tudniuk különböztetni.

Talán már körvonalazódik lelki szemünk előtt, hogy most valószínűleg nem egy sikergyanus játékkal találjuk szembe magunkat, de azért tényszerűsítsük is az elképzeléseinket. A gép bekapcsolása után még semmiféle veszélyre figyelmeztető jelzést nem kapunk, a bevezető animáció alatt csak ■ program egyetlen pozitívabb vonására lehetünk figyelmesek, ez pedig a gyorsaság. Ezek után majdnem "elveszünk" ■ beállítási lehetőségek között. Na jó, azért az alaplehetőségeink megvannak. Mint említettem, ■ program nem kapott engedélyt ■ hivatalos nevek, csapatok használatára, így ezeket ne is keressük. Ezután csak a játékmódot (arcade, szimuláció) kell kiválasztanunk és máris szabad ■ pálya.

Először essünk túl az arcade módon. Ez sokkal fájdalommasabb lesz, mint gondolnánk, tehát csak az erős idegekkel rendelkezőknek ajánlott ■ kipróbálása. Lehet, hogy csak számomra problémás, de ennire csak ügyességi programmal még a jó öreg C-64-en és Amigán találkozhattunk utoljára. Tulajdonképpen a gáz tövig nyomásán és a felbukkanó kocsik kikerülésén kívül nincsen semmi dolgunk: a feladat ■ adott számú ellenfél megelőzése a rendelkezésre álló körökben. Ja, hogy kanyarodni is kell? Semmi gond! Megtorpanásra csak a hirtelen elénk vágó ellenfelek készíthetnek. Persze ezen remek szórakozást mindvégig szívesen űzi, ami így harsány cenzúrázatlan mondatokra készíttél az ember fiát.

A szimuláció ehhez képest kész fényremerény. (Hmm, lehet, hogy ezért hagyták benne az arcade módot?) Itt már legálább ■ fékpedált is használnunk kell. Az



▲ Esőben eltkene ■ ablaktörő

ellenfelek intelligenciája is inkább csak alulról remegtet meg a lécek, hiszen nem igazán követik az eseményeket: ha ki akarjuk fékezni őket, akkor szépen ránhúzzák ■ kormányt, utána meg mindkettőn ■ kavicsgyámban landolunk.

Az irányítással szerencsére ■ különösebb gondok nem fordulnak elő, így legalább ezzel nem kell megküzdöznünk a versenyek alatt. A grafrikáról már sajnos nem lehetünk ilyen jó véleménynyel, hiszen eléggé szegényesre sikeredett, ami leginkább ■ kocsikon figyelhető meg. Ehhez társulnak az elviselhetőségi határ sűrölő hanghatások, melyek monoton magas zűgása rövid időn belül arra készít minket, hogy ■ kikapcsológomb felé nyúljunk. Nos, azt hiszem, nem is érdeme több helyet vesztegetnünk ■ Warm Up GP-re, mivel a leginkább elvakult fanatikusok kivételével senki sem fogja idejét erre az alkotásra pazarolni.



LaWMan
lawman@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

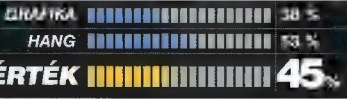
Legszívesebben ■ ■ ■ játékmódot külön-külön értékelném, hiszen míg ■ szimuláció elérheti az 50% feletti értéket is, addig az Arcade csak 20% körüli pontszámot érdemel. Reméljük, hogy tényleg csak "bemelegítésnek" szánták ■ programot, mert ez így kritikán aluli teljesítmény.

POZITIVUM

- Gyors
- pozitívumok felfedezhetetlen mélységekben hevernek

NEGATIVUM

- Nagyon szegényes grafika
- Csapnivaló arcade mód
- Gyenge mesterséges intelligencia



▲ Hékas, ne lökdössél!



▲ Érzitek az égett gumiszagot?

Playstation

Típus	Sport
Kiadó	Midway
Fejlesztő	www.midway.com
Műs	Midway

NBA HOOPZ

Mortal Kombat a kosárpályán

Beavallom őszintén, hogy igencsak meglepődtem, amikor megtudtam, hogy a ma már misszsa emelt Mortal Kombat kiadója, a Midway az Eurocom segítségével most a sportjátékok területén igyekszik maradandót alkotni a konzolos jónép számára. Mindezen önmagában nem is nagy hír, hiszen ott van már nekünk a jól megszokott EA-sorozat, a maga remek tapasztalataival, és bejáratott nevével. Az NBA Hoopz azonban teljesen mást nyújt, mint az eddigi NBA-játékok, felelevenítve a régi szép játéktéri idők arcade hagyományait. Megnyerő grafika, jópofa hanghatások, remek mozgás és látvány magabiztosra emeli egy egyszerű sporteseményt.

De azért ne kezdjük el egymás haját fonnli! Mint minden játéknak, azért az NBA Hoopznak is megvannak a maga kis hiányosságai. Példának okáért, nincsen semmilyen intro, ami hangulatba hozna, sőt a főmenü is elég szegényesre sikerült. Persze kérdéses, hogy egy sportjáték menükezelése mennyire életfontosságú kérdés (mondjuk szerintem nem az), ezért nem is akadtam le nagyon ezen a kis problémán. Egyetlen szembetűnő zavaró jelenség, hogy a játékok elején a gép közli velünk memóriai igényét, ami hat blokkot jelent a kártyán. Ez azért egy picit sok, nem igaz? Ha egy Diablo is csak tíz egységet szakított, akkor egy kosárlabda-szimulátor esetében vajon mi a kénköves részánfűtülő <ensored> foglal el hat blokkot? Rejtély! A menüben a már jól megszokott lehetőségek alapján választathatunk: Quick start – avagy az igazi arcade móka; Season – ezt talán nem is kellene magyaráznom; Tournament – körmérkőzés, ahol több játékos mérheti össze tudását, vagy a

gép ellen nyomhatunk egy laza, egy esztés házbajnokságot. Igazából azt kell mondanom, hogy az egyes módok közt semmi különbség nincs, hiszen az NBA Hoopz alapja egy gyors arcade engine, és semmi több. Minden játék esetében egy csapatot választhatunk (ezek minden esetben háromfős teamek), amin belül egy kulcsember irányítást vehetjük át. Ez lehet védő, csatár vagy center, izléstől függően. A többiek a játék során hozzá alkalmazkodnak, és egy kis gyakorlás segítségével, összetett és látványos támadásokat intézhetünk a másik csapat ellen. Bár a irányítás kissé összetett, azért egy-két óra gyakorlás után (no meg persze egy kellemes gombkombináció beállítását követően) igazi mesteri lehetünk a zsákolásnak, a látványos cselekedetk stb. stb.

Ami a játékmenetet illeti, nem igazán lehet okunk panaszra. Nincs semmi kerítés, sem bevezető, sem finálé, még egy apró kis half-time show-ra sem futotta a Midway igényeiből, minden másodperc az akcióra, a tömény játékra van kiélezve. Ennek megvan az előnye és a hátránya is. Hátránya csupán annyi, hogyha az EA Sports NBA-sorozatát vesszük alapul, akkor minden esetben aprólékos munkával kidolgozott profi kiviteléssel találkozhatunk, vagyis a meccsek s tés közvetítések hangulatát idézik, a játékosokról rengeteg hasznos infót tudhat meg egy laikus konzolos, és az egész csomagolás ugyanolyan cirkuszi, mint az igazi NBA. Ez persze jó, de valahogy mégsem érzem alapvető hiányosságának az NBA Hoopz esetében. Ugyanis itt egyértelmű, hogy csak és kizárólag a játék került előtérbe, és a grafika, a 3D-s mozgás klasszissokkal szebb, jobb, gyorsabb, mint például az NBA 2000 esetében. Való igaz, hogy nincs sok lehetőség, és a játéknak nincs meg az a cir-

kuszi hangulata, ami már (sajnos/hál' istennek) megszokottá vált az utóbbi nyolc évben, de ami viszont adott, az tuti siker-gyánús. Különösen, hogy a 2000-es év klubcsapatát játszathatjuk, sőt a Midway sajátos összetételű csapatával is nyomulhatunk, de ha még ez sem lenne elég, akkor cserélgethetünk játékosokat, vagy akár gyárthatunk is egy optimál formációt, a saját igényeink és elképzeléseink alapján.

Ami a grafikát, illetve a csomagolást il-



▲ A Miami könyörtelenül indit...

ÖSSZEFOGLALÓ

Az NBA Hoopz remek alkotás, egy igazi arcade csemege, vérből rajongók számára. Még az élvezni fogja, aki nem tud kosarazni, mert lenyűgöző grafika, és remek látvány jellemzi a Midway legújabb gyönyögszemét. Az ilyet szeretni kell! Kevés hiba, gyors játék, jópofa hanghatások, kellemes hangulat, meguntlanatlan játékmélet. Igazi csemege. Sportrajongóknak kötelező darab, de a nem sportrajongók is kellemesen el fognak szórakozni vele.

POSZTÍVUM

- Rövid töltési idő
- kidolgozott mozgás
- szép termek

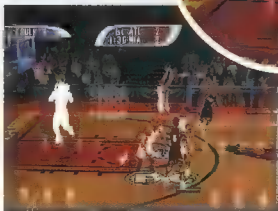
NEGATÍVUM

- nincs igazi pályahangulat
- sok helyet foglal a menü

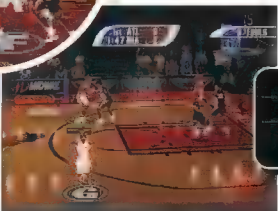
GRAFIKA 88%

HANG 90%

ÉRTÉK 93%



▲ Úristen! Egy leheér van közöttünk!



▲ Itt senki nem törődik a játékkal?



Kincsem, valami nincs rendben

EQUESTRIAD 2001

PlayStation 2

Típus	Lovaglás
Kiadó	Midas
	www.tantulus.com
	Tantulus
	2001. január 12. (PAL)

Természetes volt, hogy a sydneyi olimpia után minden menő sportot "kardéle hánynak", és programot készítenek belőlük. Így hát – a nálunk méltán elismert és nagy szurkolótáborral büszkélkedhető – lovassport sem kerülhetett el végzetét: a Midasnak "könyörtelenségének" köszönhetően napvilágot látott egy kis lovasenyves program, az Equestriad 2001.

A menükezelés igen egyszerű, teljesen érthetően magyarázza el, mikor mit kell éppen tennünk.

Egy- és kétjátékos mód közül választhatunk, ezeken belül pedig igen széles skálán mozoghatunk, attól függően, éppen mihez is fűlik a fogunk. Egyjátékos módban a következők közül szemezgethetünk: bajnokság

(championship), 3 napos verseny (3 day event), szimpla, egymenetes bajnokság (single event), valamint a gyakorlás és a tréning menüpontokból. Hogy ne legyen azért ilyen egyszerű a dolog, ezeken belül további beállításokat eszközölhetünk, majd minden igényünket "kielégíthetjük". A bajnokságon belül lehetőség van csapatjátékosként és

egyéni versenyzőként vinni végig a pályákat, míg a háromnapos versenyben is ugyanezek a lehetőségek adóttak. A mezei bajnokságban, mint kezdők állhatunk – illetve lovunkon ülve vonulhatunk – a célvonalhoz, a gyakorlás módban szintén

amatőr szinten futhatunk néhány próbakört. A tréning menüpont viszont már tartalmaz néhány újdonságot: felkészíthetjük magunkat a díjlovaglásra, kitapasztalhatjuk a műugratás buktatóit, és a tereplovaglást is gyakorolhatjuk. Többjátékos módban szintén van bajnokság, 3 napos viadal, és egymenetes bajnokság kiválasztására van lehetőség, itt azonban már szemtől szembe is megkúzdhatunk a másikkal.

A bajnokságon belül állíthatjuk be minden további kívánalmunkat, mégpedig; mely ország színeiben kívánunk versenyezni, melyik versenyzővel – és akár saját nevünkre is elkereszthetjük szerencsétlent.

Az összes választható lehetőség nagyon élvezetes és érdekes. A játék iránymutatását nem nehéz megtanulni és néhány éles helyzet után, melyet sikeresen átvészeltünk, biztosan nyeregben érezhetjük magunkat. Minden pályán gömböcskék, illetve nyilak jelzik, merre folytassuk utunkat. Azonban nem árt észnél lenni, ugyanis néha csalafinta módon két nyíl is található a pázsitban. Ilyenkor pedig általában az történik, hogy nem tudjuk átugrani az akadályt, és a rendelkezésre álló parányi helyen kell megfordítanunk a lovat, ami persze nem is olyan egyszerű feladat – azzal ugyebár mindenki tisztában van, mekkora is egy ló hátsója.

Zeneileg nem igazán szeretném minősíteni a játékot, egy lovassport alá nyilvánvalóan nem vághattak be Offspringet vagy Metallicát, bár aki egy kis "családalapító" zenére vágyik, annak



▲ Zorro után szabadon

lehet, hogy majd élményszámba megy a muzsika. Tulajdonképpen kellemes dallam fut a pályák teljesítése alatt, legfeljebb csak a mi idegeink mehetnek rá erre a túlzott nyugalomra.

Az intrók szépre sikerültek, de a játék grafikáján lehetett volna még mit finomítani. Itt-ott pixeles a dolog, előnyként említhető viszont, hogy legalább nem ragadunk be sehova. Aki szereti a lovakat (sokan), és komázza az ilyen játékokat, annak biztos be fog jönni. Másnak már kevésbé

Anit@
Lara42@freemail.hu



▲ Épp beugr(at)ok a Buckingham Palace-be



▲ Minden rendben van, tovaris?



▲ Érdekes: ezek a foltok rendszerint a ló után szoktak lenni, nem előtte...

ÖSSZEFOGLALÓ

A lovassportot kerülni a sorsát, és még annyira nem is sikerült rosszra a játék, hogy ne lehessen kipróbálni leggyorsabb egy-szer-kétszer. És ugyebár a magyar lovas nép, úgy-hogy tessék kitarítóan gyakorolni és megkedvelni a játékot!

POZITÍVUM

- érdekes és új ötlet, az elején leköt

NEGATÍVUM

- ténylegbemászó zene, helyenként bele lehet zavarni a terepbe

GRAFIKA ██████████ 50%

HANG ██████████

ÉRTÉK ██████████ 63



STAR SWEEP

A leépülés határán

Playstation

Típus	Logikai
Kiadó	AgeTec
Fejlesztő	Success / Axeta
Elérhető	2007. Január

Nem kimondottan közismert kiadó, illetve fejlesztőcsapat vette pártfogásába a StarSweep – tetrixes progit. Az AgeTec olyan játékiadó mint például az Evergrace, a Master of Monsters és az Eternal Ring, csak hogy néhányat említsék. Mindazonáltal azonban, hogy nem "nagy" nevek vonulnak fel a játék mögött, kellemes meglepetést okoztak. Hasznos időtöltésnek bizonyul a programjal játszani – hiszen logikus gondolkodásra kényszerít – és bizony elég sokáig nyúzhatjuk anélkül, hogy megunnánk.

A történet viszonylag egyszerű, sok mindent nem lehet róla mesélni. Nem szóró nőni a kockahegyeket, és hogy túljussunk a beállított szinten. Nem kell északombájnunk lenni ahhoz, hogy tudjunk a játékkal mit kezdeni, de hogy miképp is kell egymáshoz illeszteni azokat a tégláscsákat, azt azért megjelööm. A kép jobb felső sarkában megjelenő téglá lesz a következő, amit el kell helyeznünk a "táblán". Azon oldaluk, melyen a csillag látható – van olyan, mikor mind a két oldalán van, ez a legjobb, ami történhet velünk – illeszthetjük a táblánkon található téglához, oly módon, hogy csillagos oldalaiuk találkozzanak: ez esetben indul meg csak a "leépülési" folyamat. Megkönnyítések azonban a sorsunkat, hiszen nemcsak az emelvény tetején foghatunk a bontási folyamatnak, hanem lentebb, az úresen hagyott helyekre is beil-

leszhetjük a téglánkat. Négy üzemmódot kínál a játék, melyek a következők: egyszerűes mód – egyedül kell megbirkóznunk az "éptőkockákkal"; a sztori mód, melyben hegyek-völgyek között vezet utunk, fiúkásabbnál fiúkásabb ellenfeleket legyőzve; a kétjátékos mód, melyben 8 karakter közül kiválasztva a nekünk leg-szimpatikusabbal kezdhethünk bele a harc-ba, valamint az attackmód, melyben tovább hat választható variáció található. Itt a következők közül csemegézhetünk; link attack, ahol olyan gyorsan kell láncokat (láncreakciókat) létrehozni, amilyen gyorsan csak tudunk, score attack, melyben egy perc alatt kell minél magasabb pontszámot elérnünk, a 5 links attackben öt láncreakciót kell előidéznünk olyan hamar, ahogy képesek vagyunk rá, a time attackban a akadályok eltűnése a cél minél rövidebb idő alatt, combo attack, melyben a lehető legtöbb téglá egyidejű "megsemmisítése" a cél, valamint a obstacle attackban az aktív felhőáradással kell megküzdenünk. Ráadásként még két bónusz pályás is megnyílik az ügyes kezek előtt, az egyik száz, a másik kétezer csillag összegyűjtése után. A kétjátékos mód kivételével a gép az ellenfelelünk, és – csak magunk közt szólva – nem játszik túl fergelesen. Tehát némi gyakorlással töltött idő után nincs ellenfél, aki megállíthatna. A legmagasabb szint, amit a játék kezdesénel beállíthatunk az a 26-os, innentől kezdve pedig maga a gép emeli a szinteket, ahonnan azonban azért már elég hűzős a játék.

Könnyű belejönni és megtanulni a kezeselet, ugyanakkor hogy a játék mesterelvé váljunk, bizony el kell telnie némi időnek. Grafikáját tekintve nem lehet

egy rossz szavunk sem, ugyanis annak ellenére, hogy ilyen "egyszerű" játékokból van szó, nemcsak összedobták a dolgokat, hanem precízen kidolgozták a részleteket (pl. gó hát a eredeti játéktérmi verzió már nem egy mai gyerek). A játék alatt futó zenék azonban már más tésztá. Egy idő után monotonná válik, aztán idegesítővé, végül biztos lehetsz benne, hogy elrontod a játékot. Azok, akik szeretik a logikai, tedd ide, tedd oda játékokat és logikájuk "bevetése" ellen sem tiltakoznak, mindenféleképp sikert fog aratni.



▲ Jane és egy gyongo Tarzan-imitátor összecsapása



▲ És most az összecsapás. Bokszt!

ÖSSZEFOGLALÓ

Nagyon jó és remekül játszható program. Grafikáját tekintve is csak dicsérni lehet a fejlesztőket, hogy nem egyszerűen összecsapták a dolgokat, hanem tudatosan figyelték az apró részletekre is még ebben a "kis" játékban is. Kellemes kapcsolódást garantál és tuti nem laposodik el.

POZITÍVUM

- hosszú élettartam
- könnyű belejönni
- gondolkodásra készlet

NEGATÍVUM

- idegesítő zene
- mikor lassú a reakcióidő

GRAFIKA 80

HANG 70 %

ÉRTÉK 72



▲ Kiskocka, hupsz!!!

Ami@
lara42@freemail.hu





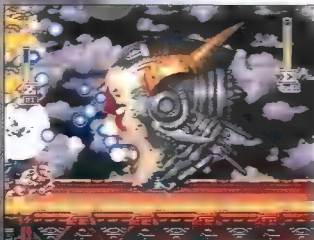
Playstation

Típus	Akció/platform
Kiadó	Capcom
Fejlesztő	Capcom
Platform	PS2, PS3, Xbox 360

Mega Man hozza a régi formáját

MEGAMAN X5

Adátum: 21XX.
A Replid Háborkának vége, a világűr műholdas kolonizálása gőzerővel folyik. A legnagyobb kolónia, Eurasia felé azonban ismeretlen terroristák veszik át az irányítást, s meghackelik annak mesterséges gravitációs rendszerét. A beavatkozás hatására előreláthatólag az Eurasia 16 órán belül bezuhan a Föld légkörébe, és beláthatatlan pusztulást okoz. A Maverick Vadász csapatnak nincs más választása: meg kell semmisítenie a kolóniát, mielőtt még becsapódna. Ehhez sajnos csupán csak egy megfelelő fegyverük van a bázison: az ún. Enigma sugárugró, ami azonban már nagyon öreg, és így kétséges, hogy egyáltalán működik-e, s ha igen, akkor milyen hatásokkal. Hogy egy kicsit felturbózzák az ódon szerke-



▲ Egyeseknek nagyon kellemetlen tud lenni a lehelete

zet, néhány korszerű részegységet kell beleépíteni... Nos, akinek eme rövid bevezető után nem támadnak olyan kérdései, mint hogy "Milyen háborúról is van szó?" vagy hogy "Mi a rosszab az a Maverick?", az nyilván egy régi Mega Man-rajongó. Az ilyen rajongók pedig nyilván nagy örömmel nyugtázzák, hogy a Capcom nemcsak a újfajta, 3D-s Mega Man "legendákban" szerepelteti a kis kék páncélos hőst, hanem a jó öreg X-sorozatot is egy új résszel gyarapította. Mega Manünk egy vadonatúj, ám ugyanakkor maximálisan klasszikus, oldira scrollozó akciójátékban írhatja ismét a gonosz Maverickeket, vagyis azokat a replidokat, akik fellázdáltak az emberek ellen. (Aki a replid szónak vagy netán az egész sztorinak nem látja értelmét, azoknak ajánljuk figyelmükbe a kis tömörített Mega Man X történelmünket.) A játékmenet tehát ugyanolyan, mint amit már egykoron SNES-en is megszoktunk, csak épp a pályák rajzolata tükrözi a PlayStation-színvonalat – jöjjék ez annyira nem új dolog, hiszen volt már korábban is playStationós rész. Végig kell szaladni a pályákon, löni kell mindenre, ami mozog (kivéve ha tűszok is vannak), és el kell intézni a pályák végén leledző bazinagy főgonoszokat. Elmondva ilyen egyszerű egész, de a gyakorlatban persze korántsem olyan könnyű megvalósítani ezt. A Mega Man X5 nemcsak a külsőségeiben számít régi vágású akciójátéknak, de a küldetések is olyanok. Mármint eszelenesen nehezek, nem úgy mint a mostani játékok általában, ahol egy kis odafigyeléssel minden ellenfél még időben likvidálható, illetve minden csapda az utolsó percben felfedezhető. A Mega Man-játékokban nem elég az odafigyelés. Ahhoz, hogy egyes megoldásokra rájöjjünk, az egyes helyeken tuatszór vagy még többször is el kell haláloznunk. Például honnan a fenéből is tudhatnánk, hogy az egyik fal egyszer csak megindul, és összeprésel minket, ha nem kapaszokunk fel rajta időben? Csakis onnan, hogy előtte már elvesztettünk ott egy életet, és így már okultunk. Főleg a játék vége felé már annyira precízen ki kell számítani minden egyes ugriást, mindent olyan pontosan kell időzíteni, hogy szinte már nem is egy akciójátékról kell beszélnünk, hanem egy érdekes logikai fejtörőről. Minden egyes lehetséges mozdulatra szükség van, így például a fegyver izztására és a gyors nekirambodásra is – hogy csak két szokványos, ám nélkülözhetetlen dolgot em-

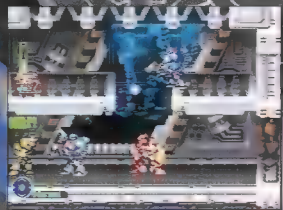
lítsünk. Arra is a játékosnak kell rájönnie, hogy a pályákat milyen sorrendben érdemes teljesíteni. Ugyanis – ahogy azt már a korábbi Mega Man-játékokban is megszokhattuk – a főellenségek fegyvereit kissé módosult formában Mega Man vagy Zero adaptálja a saját arzenáljához, tehát a karaktereink fejlődnek. Új fegyverekkel gyarapodnak: fagyasztással, és ehhez hasonló trükkökkel kápráztathatjuk el a komolyabb ellenfeleket. Természetesen ezúttal is szerepel mind Mega Man, mind a legjobb barátja, Zero is. A játékban összesen nyolc fő helyszínt található, bár ez még nem minden: vannak közbensző feladatok is, mint amikor Dynamo (na most kifecsegtem a főgonosz nevét) megostromolja a hőseink bázisát, illetve a végső összecsapás is egy külön fejezetben megy végbe. Már eleve a bevezető is egy önálló történet, melyben egy újabb régi ismerőnk fel: a Sigma vírus, minden bajok okozója. A prólogus végén a Szabadság-szobor arcának alakját ölti magára, s azzal, hogy elpusztítja, csak annyit írunk

KI IS AZ A MEGA MAN X?

A barátságos kis kék figura nem más, mint egy replid, vagyis egy olyan kibernetikus egyed, amibe megpróbáltak emberi érzelmeket ültetni. Mega Man X-et 20XX-ben egy zseniális tudós, dr. Light alkotta meg, aki azonban hamarosan rájött, hogy az általa kreált replidokkal bajok lehetnek, s ezért a prototípust, vagyis Mega Mant egy lepecsételt kapszulában elásta. A lehetséges bajok forrását az jelentette, hogy ha egy replid netán megszegi Robotok Törvényének a legfontosabb paragrafusát, nevezetesen, hogy robot az emberre sohasem támadhat, akkor teljesen becsavaróhadat, és pszichopata örülte változhat.

X-et 30 évvel később egy ásatás során az archeológus dr. Cain találta meg, aki kiengedte a kapszulából, s ezzel megkezdődött a replidok sorozatgyártása. A replidok sokkal jobb, erősebb, döntésképesebbek munkaeöröknek bizonyultak, mint az emberek. Hanem csakhamar bekövetkezett az, amitől dr. Light tartott: a replidok némelyike elkezdte az embereket gyilkolni, s többjükben az a meggyőződés erősödött meg, hogy a replidok sokkal életralevőbbek, mint a megalotók, tehát ahhoz, hogy nyugodtan élhesse-nek, az emberi fajt mind egy szálig ki kell irtani. A legkitűnőbb replid, Sigma vezetésével ekkor alakult meg a Maverick Vadászok csoportja, melynek a rendcsinálás lett volna a feladata, ám idővel maga

PlayTime! teszt	
Megaman X5	—
Metal Slug X	—
Batman of the Future	01/02 40%



▲ Vigyázat: egy tús van a sok gaztícko között



▲ A szerkezet a pontja: a fekete ágyú

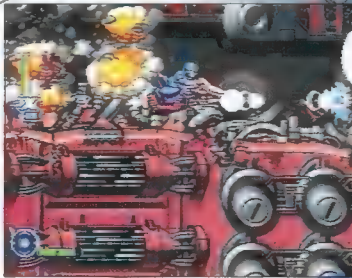
el, hogy a vírus szétterjed az egész Földön, minék következtében még a Maverick Vadászok is Maverickkékké változtak, s csak maroknyian kelnek a Föld védelmére – köztük persze két főhősünk.

A játék érdekessége, hogy a 16 óras hátrátidő miatt a Föld megmentésére csak limitált időt fordíthatunk. Bár ezt nem kell teljesen szó szerint venni: nem real time-ban telnek az órák, hanem mondjuk egy pálya teljesítése után egy óráig kevesebb időnk marad. Ennek pedig az eredménye, hogy csak korlátozott számban mehetünk végig az egyes helyszíneken, ami a bónuszok összegyűjtésénél lehet érdekes – pontosabban hátrátidő. A nyolc helyszín mindegyikét amúgy bármikor meglátogathatjuk. Az elején például négy Mavericknél (azaz főellenesgnél) vannak az alkatrészek, de ettől függetlenül a többiekhez is ellátogathatunk. A négy másikra a játék második felében lesz szükségünk, mert az ágyú működtetésével csak felisíker

érünk el: nem tudjuk megállítani az űrbázist. Még szerencse, hogy egy űrbázis is van a aktáron, tehát valaknek kamikaze akciót kéne végrehajtania, s becsapódni a kolónia oldalába. Ez még rendben is lenne, csak hogy repülő szinten megterítette a vírus, és az automata pilóta már nem működik: újabb problémák, újabb beszerzendő cuccok a játék grafikája – mint már szó volt róla – klasszikus 2D-s, de reméljük meg van rajzolva – 2011-ben természetesen azért már túlélték a Capcomnál is SNES színvonalán. De ha már a dimenzióknál tartunk, van egyébként a játékban egy érdekes, al 3D-s pálya is: egy csigalépcsőn szaladhatunk felfelé. A pályák mindvégig izgalmasak, köszönhetően az érdekes csapatdánknak, illetve titkos helyeknek, melyek általában csak speciális módon közelíthetők meg. Van például egy helyszín, ahol egy siklószertű járgánnyal száguldnunk végig, s át kell ugrálnunk szakadékokat, illetve ki kell löknünk – élénk kerülő akadályokat, s közben apró energiaegységeket szedhetünk össze. Hogy mire is jó az energia, a száguldás végén derül ki: ha összezedtük mindet, egy oldalsó ajtót nyithatunk meg. Ott dr. Light jelentkezik be egy képernyőn, s egy jobb páncél, a Falcon Armor sisakjának adatait tölthetjük fel a központi számítógépünkbe. Ha összegyűjtjük a páncél további három részének adatait, akkor megkapjuk azt a bizonyos páncélt – efféle bónuszokra is számíthatunk. Régi ismerősökkel találkoztunk tehát a régi formában, nem utolsósorban a régi játékbázis zenéket: aki szerette/szereti a Mega Man-játékokat, kellemes nosztalgia érzéket érezhet. Hanem ez nem azt jelenti, hogy mindössze csak a nosztalgia miatt érdemes a játékokat megvenni. Bár a Mega Man X5 nem pompázós csicsás 3D-s kontósbán, a Capcomnál azért még mindig tudják, hogyan kell lebilincselni akciójátékokat készíteni. És tulajdonképpen talán ez a legfontosabb, nemde?



▲ A kis köcs, majd a nagy kocsi is hamarosan a enyészetés lesz



▲ Ha Megaman siklóra ül, előtte és utána kövön nem marad

KI IS AZ A MEGA MAN X?

Sigma és a katonái is lázadó Maverickké változtak, akiket ezután meg kellett állítani. Csakis X maradt, aki esetleg még szembeállhatott volna velük. Hősünk végül teljesítette a feladatát: sikerült megsemmisítenie az első lázadó csoportot egy misztikusan előtűnt másik reploid, Zero segítségével. Zoro a harc közben elesett, de később újra építették, csak hogy hozzá hasonlítsa a megsemmisített Sigma-t is visszatért porralból – újabb harc következett. A reploidkutató dr. Doppler végül megtalálta a reploidok betegségére a gyógyfirt, s úgy tűnt, a dolgok rendbe jönnek, de aztán megint minden felcsúszott, s dr. Doppler is beakart. Természetesen ismét Sigma állt a háttérben, akiről kiderült: ő maga valójában a reploidok rákfertőzése, az ő valódi formája ugyanis tulajdonképpen egy vírus. A legutóbbi Mega Man-játékban az egész reploidhadisereg Maverickké változott. X-nek és Zeronak tehát ismét akadt dolga. Zoro ekkor megdöbbenve szerzett tudomást a saját múltjáról: a Sigma vírus ismételt feltűnésének ő maga volt az oka, mert őt annak idején dr. Light őrsít asziszteszense, dr. Wily hozta létre, aki a világ elpusztítására programozta át a reploidokat. Zerót pedig éppenhogy Mega Man elkapásához akarta hasznosítani... A Megaman X sorozat negyedik részéig nagyjából ezek történetek hőseinkkel

V.Z.
vzoli@vagal.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Egy 2D-s grafikájú akciójáték nem túl csábító mostanság, Megaman X neve a garancia arra, hogy unatkozni nemigen lehet a játék mellett. A Megaman X5 cseppet sem tűnik elavultnak, merthogy a jó játék sosem megy ki a divatból.

POZITÍVUM

- Eredeti fazonú grafika, eredeti kihívások
- Gondosan megtervezett pályák
- Gondolkodást is igénylő harc

NEGATÍVUM

- Gyakran túl sűrűn akasztják meg a játékok beszéltetések
- Ha már 2D-s a grafika, rajzfilmbeállítások színesíthetők



BARÁTOK KÖZT

PlayStation 2 teszt

- Metal Gear Solid
- Oni
- Fighting Force

Okle mint a poróly, vele hát ne porólj!

ONI

Típus	Akció
Kiadó	Rockstar Games
	www.rockstargames.com
Feljesztő	Bungie
Megjelenés	2001. március

A lány óvatosan kipillantott a fal mögül, majd amikor azt látta, hogy csak két gépfegyveres vár rá, elmosolyodott. Megvárta, amíg egyikük sem néz arra, ahol ő bújkált, és aztán nekiment egy vadászó párdúc gyorsaságával. Az egyik őrt rögtön elintézte egy erőteljes nyakrúgással – csigolyák roppanása minden hangot elnyomott – a másik azonban hamar kapcsolt, és ujjai a ravaszra szorult.

Bár a lány elkapta néhány lövedék, nem siklott, csak felszisszent, és annál gyorsabban rohant a fegyveres felé. Amikor a UZI-ből kifogyott a munió, az őrkésébeesett arccal kezdett hátrálni, majd megfordult, és riasztó konzolja felé kezdett futni. Tudta, hogy az életéért rohan, ha riasztani tudja kollégákat, akkor talán van esélyük a fúria kikészítésére.

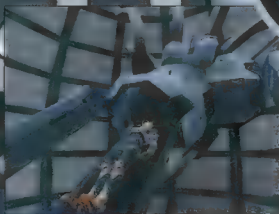
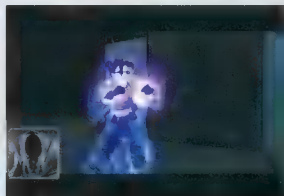
Amikor odaért a falhoz simuló szerkezet-hez elmosolyodott, és elkezdte beütni a kódot – majd szelid érintést érzett a vállán. A lilahajú amazon kicsit elmosolyodott, és férfi érzete, hogy közel a vég. A lány szomorúan nézett rá, majd egy csuklómozdulattal eltörte az őr nyakát – ezt a fenyegetést elhárította, de jól tudta, hogy még sok hasonló jelenet vár rá...

FŐELLENSÉGEK

Az első főellenesség egy Barabas nevű hatalmas cyborg, aki ráadásul egy eszméletlenül erős fegyverrel van felszerelve. A legfontosabb, hogy a fegyvert minél előbb távolítsuk el Barabas kezéből, és a köztük levő távolságot is minél nagyobbra növeljük. Ha guggolva támadunk, akkor elég hamar le lehet sebezni – azonban halála előtt elkezd kiabálni, ekkor, ha nem ütjük meg, elkezd regenerálódni. Miután lecsaptuk, egy rövid monológ kíséretében aktiválja beépített jet-packjét, és elrepül.



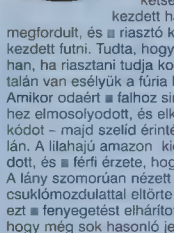
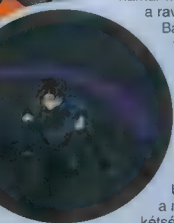
A második főellenesség Muro különlegesen képzett nindzsája, Mukade. Miután végigüldöztük a város tetőzetén, szembeke-rülünk vele, és ez nem lesz könnyű harc. Nagyon sokat segíthet, ha a pályán szer-zett Force Field még működik rajtunk, mert Mukade-nek van egy nyomkövető lövedé-ke, ami ráadásul még a falon is át tud men-ni! Ha párszor megütjük, akkor megpróbál elteleportálni – ilyenkor lehet a legtöbbet sebezni rajta, mert ha a folyamat közben megütjük, akkor jó esély van rá, hogy még párszor megrúghatjuk, miközben fekszik. Ne próbálkozzunk azzal, hogy lehajítjuk a párkányról, mert onnan is vissza tud tele-portálni.



▲ Kicsit leszálltam... és kicsit felfuttam...



▲ A szampallus katona tetsokára feltörli a velem a páclat



▲ Körben áll egy kislányka...



Mi ez az egész?

Nem, az előző jelenet nem egy felturbózott Lindáról szól, és nem is Charlie egyik angyalát láthattuk akcióban, hanem a Bungie cég új üdvösként, Konokót. A TCTF nevű terroristaelhárító

szervezet tagjaként a leányzó megpróbál leszámolni az egyre nagyobb hatalomra törő gonoszterekkel. A játék egyik érdekessége, hogy az amerikai készítők igazi, hamisítatlan manga-hangulatot tudtak adni a játéknak – annyira, hogy a program alapján készült képregényt Japánban is kiadják (bár ez nem feltétlenül jelenti egyúttal azt is, hogy valaki meg is veszi). Az intro, a karakterek, a sztori mind-mind japános, és nem érezi a majmolást, az erőlködést sem – ha valaki szereti a anime-ot, a rajongani fog az Oriént is.

Az játék 2032-ben játszódik, egy eléggé lepusztult világban: a városokon kívül már senki és semmi nem tud megélni, a belélemezhető levegő ugyanis már a múlté, csakúgy, mint az azt nélkülözni nem tudó élőlények. Akik hamar észrevették, hogy csak valami zöld trüvilt tudnak beszívni, azok gyorsan kerestek egy légtisztító berendezést, és letelepedtek köré – így jöttek létre a hatalmas megávarosok, amelyekben a különféle bandáknak igen nagy hatalma van – természetesen a rendőrség mindent megtesz, hogy megállítsa őket – például speciális kommandókat állítanak ki a szervezett bűnözés elleni küzdelemre. Egy ilyen hadtestben dolgozik a általunk irányított Konoko is.

Úgy kezdődött, hogy visszautótt

Bár természetesen lesz lehetőségünk lövöldözésre is, de sokkal hatékonyabb, ha kézzel-lábbal vesszük kezelésbe az ellenünk támadókat. Ehhez ugyan olyan bonyolult kombók nem állnak rendelkezésünkre, mint a Tekken Tagban, de így is hűsz felett van a kivitelezhető amortizáló módszerek száma. Ha egy ellenfelet leverünk a lábáról, akkor egy kis ideig magatehetetlenül fekszik, ami kitűnő al-

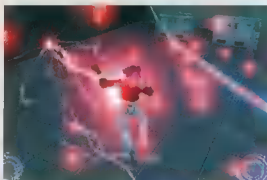
kalmat ad arra, hogy a többieket is bántuk kicsit, esetleg rendbeszedjük a srinünküket. A program igen felhasználóbarát, minden eddigi kombót (a pályák elején kapunk mindig újakat) megtalálunk a naplónkban.

Ha valamelyik végtagunkkal megtapintuk az egyik ellenséges katonát, akkor a szírvány színben pompázó karikák tudják velünk, hogy mi volt a csapás eredménye. Legrosszabb esetben kék fény jelzi működésünket, ekkor ugyanis kivédtek csapásunkat. A többi szín már sokkal pozitívabb érzést sugároz, ez ugyanis azt jelenti, hogy belatálunk – a színek az ellenfél életerejét jelzik. Értelmszerűen ha a karika zöld, még nagyon jó bórban van, ha viszont sötétlővörös, akkor már egy közepesen erős szélváltal is megadhatja a végős dőlést. Ha végleg kikészítettünk egy ellenséges gyalogost, akkor pompázatos fényshow kíséri a halált. A fegyverek használata a szokott sémára épül –

FŐELLENSÉGEK



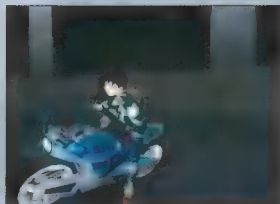
A harmadik erősebb ellenfelünk Griffin lesz, aki a játék elején még a parancsainkat adja ki, vele a 12. pályán kell megküzdeni, pszichedelikus körülmények között. Ha elkezdődik a harc, ráadásként két női segítője is megjelenik, először őket intézzük el. Nyugodtan mászaljunk a termekben, mert több Hypo és egy láthatatlanná tevő Phase Cloak is csak arra vár, hogy felkapjuk. Vigyázzunk arra, hogy ne löhessenek le minket, mindig rúgjuk ki az ellenfelek zsebéből a fegyvert.



A végső ellenfél természetesen Muro, akihez több közünk van, mint azt gondolnánk... Sajnos ostoba tervével egész emberiséget pusztulásba taszítaná, ezért aztán nem lehet megkímélni. Ha az előző pályán megkíméltük Griffin életét, akkor várattatlanul a segítségünkre siet két katonájával – sajnos ekkor Murot is kettén vészt. Muro mindig ránk fog támadni, mi viszont akkor járunk legjobban, ha Griffint és az embereit védjük, ők elvégzik helyettünk a piszkos munkát. Ha a 13. pályán mégis megöltük az unszimpatikus Griffint, akkor a játék végén egy felturbózott Muroval kerülünk szembe – egy vörös energiamező védi. Csak akkor tudjuk megsebezni, amikor éppen ő is támad, ezért mindig tapadjunk rá, védjük ki az ő támadásait, és gyorsan reagáljunk rá a miénkkel.



▲ Elszálltunk, mint a győzelmi zászló



▲ Motorostulat...hozza a nagy verést

Playstation 2

Típus	Akción
Kiadó	Infogrames
www.planetunreal.com	
Fejlesztő	Megagames
Megjelenés	2000. október

UNREAL TOURNAMENT

Elrakétázott lehetőség

Úgy tűnik, amikor valamilyen nagyszerű, de most újabb kiadása jelenik meg, megpróbálunk valami ismerős dologhoz visszanyúlni, hogy kellető támpontot adjon az elinduláshoz. Ha kijön egy verekedős játék újabb része, először a korábbi részből ismerős karakterekkel fogunk játszani. Aztán ennek az új dolognak is megszületnek a maga üdítői, addig azonban az elődök hírnevéből próbál meg megélni.

Nincs ez másképp egy új hardver esetében sem. A fejlesztők először megpróbálják a régi, jól bevált játékokat kiadni rá. Ez minden kategóriában mást jelent, a 3D lövöldözősök közül azonban csak két név jöhet szóba: Quake 3 és az Unreal Tournament. Az előbbi még készülget, az utóbbi azonban végre megérkezett.

A program az egyik legelső PS2-es játék, és ez nagyon meg is látszik rajta. Grafika terén valahol a

PC-s verzióval van

egy szinten, ami elég szégyen a Sony új reményeisé számára, hiszen az a játék 4 éve jelent meg (mármost az eredeti Unreal, aminek a motorját felhasználták).

Az elavultnak is tekinthető motor ellenére az Unreal igazán sikerjáték tudna lenni, mert a készítőik nagyon sok figyelmet fordítottak magára a JÁTEK-ra is.

Az alapos munkát először a fegyverek kidolgozásával kezdték, nem találunk köztük egyet sem, aminek ne lenne meg a maga funkciója, talánálunk olyan harci helyzetet, ahol kiválóan tudjuk használni. Ehhez jön még a részletesen kidolgozott fizikai modell, ami nagyon reálisra, így átélhetővé teszi a programot.

A hangulat egyik legfontosabb eleme a sokféle, nagyon kreatív játék mód. A programnak ezt is tulajdonságát azért is fontos megbecsülnünk, mivel a nagy rivális, Quake 3: Revolution ugyan a ténnyen igazán jelkesedik. A szokásos „öloím, ahol érem” mód mellett csapatjátékok garmadája áll rendelkezésünkre. Ezeket a szokásos osztott képernyőn játszhatjuk, ami azért is taktikázást vagy a lépéskázást elég nehezíti teszi. Szerencsére akár két PS2-t is összeköthetünk, így ez is probléma könnyen megoldható.

Amivel azonban nem tudtam megbárátkozni, az a gamepades irányítás. Az odáig rendben is van, hogy a gamepaden lévő gombokat használjuk a mozgáshoz, hiszen ez lényegesen nem különbözik egy billentyűzettől. Azonban az egér (amit a forduláshoz használunk) és az analóg kar között óriási eltérés van. Az egérrel sokkal pontosabban és gyorsabban irányítható a karakterünk. Elvileg egy ehhez hasonló megoldás analóg karral is elérhető lenne, nevezetesen az, hogy minél erősebben húzzuk az egyik irányba a kart, annál gyorsabban fordulunk. Azonban ezt nem alkalmaz-

ták az Unreal Tournament készítői, így az egymás elleni csaták az irányíthatatlanság miatt komolytalannak válnak.

A másik nagy hátránya a programnak a pályák mérete. Mivel az elképzelhetetlen, hogy játék közben töltsön a gép (nagyon megakasztaná a játékmenetet), ezért minden grafikai adatot be kellett sűríteni a PS2 memóriájába. Azonban ez sokszor nem volt elegendő. Deathmatch módban még emennek a kis pályák, esetleg még élvezhetjük is a pörgős ámokfutós hangulatot, a csapatjátékok azonban kétségbeesítően kis területen játszódnak. Ez eleve megátal bármiféle komolyabb stratégizást.



■ Asszem ide egy kis rakst beküldök...

ÖSSZEFOGLALÓ

Nem lenne rossz a játék, azonban a PS2 szintjétől elmaradó grafika és a kevés számú, de bosszantó játéktechnikai hiányosság megakadályozza, hogy igazán el tudjunk merülni az UT csodálatos világában.

POSITÍVUM

- Kiegyensúlyozott
- Erdékes játék módok
- Használható fegyverek

NEGATÍVUM

- Irányíthatatlan
- Múlt századi grafika
- Kis pályák



Típus	Verekedős
Kiadó	SCEE
www.scee.com/tournament.com	
Felkészítés	Namco
Megjelenés	október

Tekkented el a számat?

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Ha tíz PlayStation-tulaj megkérdeznék, hogy vajon melyik a masinájára megjelent legjobb verekedős játék, akkor valószínűleg kilenc azt a választ adja, hogy a Tekken 3. (A fennmaradó egy valószínűleg fanatikus, őt hagyjuk is meg tévhitében.) Ha Mortal-kvadró filmet még nem is csináltak belőle (leg-alábbis eddig), a Namco játéktérmi gépére alapozott sorozat konzolokon ugyanúgy begyűjtötte az összes „leg”-et, a többiek meg mentek a levesbe. Nem számított tehát különösebben nagy csodának, hogy a játéktérmi sorozat utolsó tagja, a Tekken Tag Tournament lett az egyik legelső PS2-re megjelent verekedős játék. Anélkül, hogy különösebb hangulatot szeretnék kelteni a bevezetőben, szerény véleményem szerint a Sony keresve sem tudott volna jobb reklámtalálni az új gépének.

A TTT tulajdonképpen nem más, mint egy kissé felturbózott Tekken 3 (vagy ha úgy jobban tetszik: Tekken 3.2), a modern elvárásoknak megfelelő gra-

fikai köntösbe öltöztetve. A húsz alapkarakter már mindenkinek ismerős lehet az elődökből Heihachitól kezdve Gunjackig, extrák között azonban már nem némi változás. Összesen 12+2 extra karaktert tudunk még megszerezni különböző feladatok teljesítésével, sőt még azokon belül is vannak klónok, mint például Kuma macból van Coca Cola- (azaz jeges) és panda-változat is, vagy itt van példának okáért Angel/Devil páros is. A tulajnyi extra karakter között találunk egész jól használhatókat is (pl. Kazuya, Lee vagy Yoshimitsu női kiadása, Kunimitsu), de azért érvényesül az a trend is, amelyet a Tekken 3-ban Gon és Doctor B. képviseltek – miszerint a készítők néha nem egészen normálisak. E jeles két karakter most kimaradt, van viszont helyettük Roger, a bokszoló kenguru (vagy klónja, az Alex nevű dinó), a pokol és a mennyország képviselőiben Angel és Devil, de jutott egy páncélozott hasonmás Kingnek is (Armor King), Gunjacknek meg rögtön kettő (P. Jack és Jack 2). Figyelembe véve a klónokat is, így már igencsak impozáns tömeget számlálnak a karakterek, van itt azonban némi turpisság is a dologban: az extra karakterek legtöbbször csak a karakter modelljét és textúráit változtatták meg, mozgásaikat az alapkarakterek repertoárjából kölcsönözték. Lee-ben például nem nehéz ráismerni Hwoarangra és Baekre, Gunjack hasonmásairól már nem is beszélve. Az elképzelést egyébként teljesen nyilvánvalóvá teszi a bizonyos „+2 karakter”: az előző részből is ismert Mokujin például egy véletlenszerű alapkarakter mozgását utánozza le bádogember/fabábu képében (tök jó, ha az illető éppen hölgy lenne, akkor nyak és has között némileg több

poligonból is áll!), míg az Unknown nevű leányzó is ugyanezt teszi, viszont meneten belül is folyamatosan változtatja stílusát. A készítőik trükkje nem túl eredeti – mindenesetre engem nem zavart. Márcsak azért sem, mert minden karakternek megvan a Tekken 3-ból már ismert 60-80 speciális mozgása az alappozíciókon kívül (egyébként ugyanazok a gombkombinációk hozzák is elő őket), továbbá mindnél találhatunk újakat is.

A játék a nevében hordozza a legnagyobb újítást a Tekken 3-hoz képest, nevezetesen a Tag opcióit. Ez azt a lehetőséget fedli, hogy a játékos nemcsak egy, hanem két (különböző) karaktert választhat a már elérhető listájáról, akiket aztán harc közben bármikor cserélgethet. Gondolom nyilvánvaló, hogy ez teljesen új horizontokat nyit a játékon belül: a karakterek kiválasztása egyrészt már önmagában is komoly taktikai lehetőség, másrészt a pihenő karakter visszanyerheti életerejét egy részét, amíg a másik küzd; harmadrészt pedig a legtöbb szereplőnek van olyan kombinált mozgása, amelyben ellenfelet – váltással – mindketten sebez. Szemben a DOA2 Hardcore-ral, itt a győztes menethet elegendő csak az EGYIK karaktert külni. (Vári Zolival elmesélt vitát folytatunk arról, hogy melyik a jobb megoldás – egyelőre 1:1-re állunk, de nekem még van egy időn túli szabadrúgásom...) A játékban persze megtalálható az egy-az-egy elleni küzdelem mind kétjátékos üzemmódban, mind a gép ellen, de a főbb játékokok itt most egytől-egyig Tag opcióval (vagyis két játékosal) érthetők:

Practice: A szokásos gyakorlás, amelyben egyszerre két karakterrel gyakorolhatjuk a mozgásokat és kombókat két ellenfél (vagy inkább: homokzsák) ellen. Itt beállíthatjuk a verés tárgyának küzdőstílusát, statisztikákat kérhetünk a kombók hatékonyságáról stábot.

Arcade: „Karrier-mód” (haha), amely a Tekken 3-tól annyiban különbözik, hogy nem tíz, hanem csak nyolc pályából áll. Az első hét pályán véletlenszerű párosokkal kerülünk szembe (akik a beállított nehézségi szinten BELÜL is egyre jobban küzdenek), az utolsóban mindig a bájos Unknown és sajátos kísérő szellemé vár bennünket. Ő ugyan egyedül fog



▲ Gyakorlat teszi a mestert



küzdenni, viszont megvan az a rossz szokása, hogy össze-vissza váltogatja az alakkarakterek stílusait, továbbá ha nem ütjük, ugyanúgy gyógyul, mintha pihenne. Egy-egy győzelem Arcade-sorozat után jutalomként megnézhetjük az elsőként választott karakterünk „megnyerését” (a figurára és a pájrára jellemző, a játék engine-jével készült animáció, amiket a memóriakártyára mentve a Theater menüpontból bármikor újra megnézhetünk), továbbá valamilyen extrához juthatunk. Extra lehet például egy új, eddig rejtett karakter (vele rendszerint ellenfélként össze is akadunk a sorozat alatt), egy új ruha valamelyik karakternek (netán egy klón belőle), de ugyanilyen extra lehetőség a Tekken 3 Beach Balljához hasonló Tekken Bowl menüpont is, amelyben vérfagyasztó tekeviadalokat rendezhetünk (a True Ogréval kell megnyerni a sorozatot), vagy a Gallery menüpont, ahol a játékból memóriakártyára mentett „fotókat” nézhetjük meg (ezt mondjuk most épp nem tudom, hogy kiné is kaptam, de amúgy sincs ennyi hely egy kártyámon sem...). Szerencsére a szerzők nem voltak különösebben szörös szívűek: nem kell feltétlenül az egész sorozatot egy új karakterrel végigvinnünk, megnyerésnek számít az is, ha kedvenc karaktereinkkel végigverjük az első hét pályán szereplő amatőröket, hagyjuk győzni az utolsó Unknown babát (nem is kell nagyon hagyni...), majd folytatva a játékot, egy új karaktert választunk elsőnek és egy kedvencet másodként, és legyőzzük. (Persze ehhez célszerű a Options-menü alappilléltását használni, miszerint Continue esetén újra kell választani a két karakterünket.)

Time Attack: Az Arcade-hoz hasonlóan a nyolcpályás karriert minél rövidebb idő alatt kell teljesíteniük.

Survival: Túlélési gyakorlat. Minél több



▲ Családi mosolyfalom

küzdelmet kell megnyernünk, úgy, hogy a karaktereink nem maximális életerővel kezdik a következő harcot, hanem csak kávé 10%-ot gyógyulnak.

Team Battle: Halmazati büntetés. Mindkét játékos (vagy a gép) választ 8-8 karaktert, aztán hegyibe! Itt természetesen nem működik a Tag opció – pedig az aztán tényleg érdekes lenne...

A Tekkenekben általában azt szokta komálni az egyszerű játékos, hogy az életszerűség mellett borzasztóan kiegyensúlyozott játék. (Életszerűség alatt értendő itt ugyebár az, hogy minden hibáért súlyos árat kell fizetni.) Nincsenek mindentűnő karakterek, gyakorlatilag mindenki egyenlő ellenfél (na jó, a macskákat és a Roger/Alex brigádort nyilván a készítő sem gondolták komolyan): aki gyors, az kevésbé bírja a gyűrődést és kicsiket üt, és ugyanígy fordítva. Az egy más kérdés, hogy élvezetes játékhoz egy-egy karakter speckó mozdulatait és az útévtávisolagokat muszáj megtanulni – az előbbieknél külön semmire sem megyünk, utóbbiak ismerete nélkül pedig rendszeresen hanyatt esünk. Olyan amatőröknek, akik a gombok össze-vissza nyomkodásával próbálnak Tekkenezni egy kicsit is „védekezés” szó jelentését is), abszolút semmi esélyük. Ez talán ideig-óráig működhet esetleg a – szerintem – követhetetlenül gyors DOA2-ben, de a Tekkenben soha! Persze néhány kritikusa a „lassúságot” rója fel a TTT legnagyobb hibájának (néhány internetes tollnok véleménye szerint a PAL-verzió még a japánnál is lassabb), de ez a látszólagos lassúság – megint csak: szerintem – sokkal inkább érény, és annak a következménye, hogy a kombók kivételével a karakterek minden támadás után ismét felveszik a alapállásukat (netán ülések). Egy Baek-Hwoarang vagy egy Xiyau-Low összecsapás azért mindenképp lehet nevezni, csak lassúnak nem...

Az ismertető végére kívánczokra ugyebár a grafika, a hangok, a játékelmény és hasonló nyálánkságok értékelése. Ettől megkíméltem a kedves olvasót: a Tekken 3 kapcsán elődeim már úgyis elpuffogtatták az összes felsőfokú frázist – maradjunk annyiban, hogy a TTT még a PS2 viszonylatában is rátesz egy lapáttal. A kérdés az, hogy hogyan fogja ezt túlszárnyalni a Namco a Tekken 4-ben, aminek szerintük még ideán meg kellene jelleme...



▲ Ha rövid a karod, lödd meg egy speckóval!



▲ A legsúlyosabb pofonok völgye

ÖSSZEFOGLALO

Egy ideig enyhé szkepszissel szemlélttem a PS2-re megjelent játékokat, amelyek – finoman szólva – nem kimondottan igazolták azokat a örömdákat, amelyeket a gép elképesztő képességéről zengtek a reklámok: a felhazalt láttán vaiahogy nem voltam meggyőzve arról, hogy a PS2 egy kicsivel is jobb lenne, mint a majd' harmadannyiba kerülő Dreamcast. A TTT-let ellőtűtő néhányszor) óra azonban egy lüzüteses kombó hatékonyságával ozzaltta el a kételyeimet: na igen, EZERT már érdemes PS2-t venni! Gyakorlatilag a játék minden egyeje összetevője önmagában is lökeletes, és mivel ezek eredőjét szemlélvé a hasonló eredményre jutottam, szerintem ezzel mindent is is mondtam róla. Megunhatatlan, abahagyhatatlan, befejezhetetlen. Minden PS2-lulajdonos gyujteményben ott a helye – még akkor is, ha ez a „gyujtemény” csak egyetlen játékból áll!

POZITIVUM

- elképesztően jó hangulat
- taktikázás a Tag opcióval
- kiválóan kiegyensúlyozott karakterek

NEGATIVUM

- nem minden szereplő rendelkezik saját mozgásrepertoárral
- a jobb ügyvelkijra gyors borkeményedéseket generál...

GRAFIKA 93 %

HANG 96 %

ÉRTÉK 95 %



DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE

Feszülő izmok, dagadó keblek

Típus	Verekedős
Fejlesztő	Team Ninja
Megjelenés	2000. október (USA) 2000. december (PAL)
Weboldal	www.teamninja.com



▲ Teljesen felvilágosítottam



▲ Valaki repülni tanul – persze a gravitáció gyűzdelmeskedik



▲ Hayabusa kézen áll, ellenfelei fejállnak

Noha eleinte úgy tűnt, hogy a Dreamcastos Soul Calibur biztosan ül a veredős játékok trónusán, PlayStation 2-es felhozatal a gép európai debütálására igencsak megerősödött: egy új, feljavított Tekken Tag Tournamentel játszhatunk, a Dead or Alive 2-nek is PS2-re jelent meg a legkiforrtabb változata.

Bizony nehéz is eldönteni, melyik is a legszebb játék. A Dead or Alive 2-ben elképesztő részletek kápráztatják el a játékost. Csupán néhány példa: valamennyi harcoss (a napszemüveges Zackon kívül) még a tekintetével is követi az ellenfelet. Amikor a küzdelmek között néha egy-egy premier plán képet kapunk az arokról, még a hajszálak is kivehetőek. Eleinte az az érzésünk, nem is egy játékot, hanem egy renderelt animációt látunk! Ha a karakterek nem is jobbák, mint a Tekken Tag

Tournament hősei, de a biztos, hogy a terep sokkal grandiózusabb. Hatalmas 3D-s tájakat mozgat a gép teljesen lassulást mentesen – s mi csoda helyszíneket! Adáz küzdelem folyik például egy díszes operaház balkonján, majd az egyik fél megintorodva átszakítja a korlátot, s egy pillanattal később már a nézőterem folytatódik az akció. A harcokos maximum kölcsönhatásban vannak a terepet: fel lehet kenni a másikat a falra, avagy le lehet hajítani többemeletnyi magasságból, és ezek nem csak a menetek látványosságát fokozzák, hanem még extra sérülést is eredményeznek.

Talán közismert, hogy a Dead or Alive 2 egy játéktermi átirat, s ha valahonnan eredeztetni akarjuk, akkor a Virtua Fighter 2-t, illetve a Street Fighter 2-t kell megjegyeznünk egyenes ági felmenőként. Nincsenek fegyverek, viszont a kézi tusaómozgás példátlan mozgásszabadságot kapunk. A küzdelem rendkívül dinamikus (jóval gyorsabb, mint a Tekken), az irányítás pedig igen egyszerű. Csupán három gombbal – no meg persze a D-paddal – kombinálhatjuk össze a ki tudja hány kombinációt. Van egy ütős, egy rúgás- és egy többfunkciós, ún. free gomb – aztán slussz. Utóbbi elsősorban a védekezéshez használatos, de mint eleveztése is mutatja, sok más egyébre is. A nyomva tartásával – plusz valamelyik

irány dupla lenyomásával – szabadon mozoghatunk a terepen, és "vele" kezdeményezhetjük az átdobásokat és az ahhoz hasonló "birkózás" mozdulatokat is. Talán egy kicsit már túlságosan is sok funkciót kapott egyazon gomb, úgyhogy PlayStation 2 verzióban az L-gombokat külön rendszeresítették a mozgáshoz, nem szólvá arról, hogy az analóg karral is lehet másképp, valamint ugyanígy az átdobásokat is el lehet végezni az X lenyomásával.

A viadalokban természetesen szerepet kaptak a leglényegesebb tradicionális kellékek, úgy mint a kombózás, az ellenféllel való "zsonglörködés", és az ún. counter támadás (vagyis amikor támadás közben



ütjük meg az ellenfelet). De nem ezek teszik igazán kíváncsiak a bunyóvt. A rengeteg ütős, rúgás, átdobás mellett a Dead or Alive-sorozat legnagyobb vívmánya az ellentámadás. Tesztek azt elkapjuk a ellenfél lábát rúgás közben, és ugyanazzal a mozdulattal ki is csavarjuk azt. (Mellesleg ez is a "free" gombbal – plusz a hátra/átólas hátra leütésével – kell kikobolni.)

A Dead or Alive 2-ben szemléltetni igyekeztek a közönség izlésének eleget tenni. Az előző rész sikere után az összesen 12 karakterből immáron 5 képviseli a gyengébbik nemet, akik azonban az általában meghatározással ellentétben cseppet sem gyengék. Főleg nem mellétájkon. (Lászlólag ugyan most mellőzték a "szlikon adagot" növelő opciót, de nem kell megjegyezni: megvan az! Csak kellőn magas korhatárt kell beírni az opciókon belül, és volj.)

Ami pedig úgy az egész mezőnyről el lehet mondani: valamennyi karakter nagyon más küzdőstílusban járatos. A robusztus cowboy pankrátorra veszi a figurát, a mozgékony japánok a ninjusztesztet részesítik előnyben, stb. A figurák rendkívül emberien viselkednek, ami olyan érzékeltet, mint hogy pislognak, beszélnek, nevetnek – akár menet közben is. Mindenkinek van még gúnyolódó mozdulata is – jöjjék a küzdelmek tem-



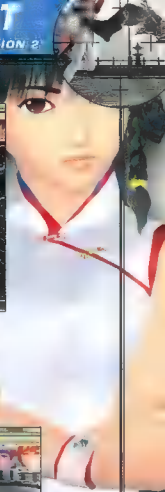
▲ Egyesek győznek, mások elbuknak



▲ Ayane átütő balsikere



▲ Kettlen egy ellen – nem őri



pójbál adódóan ezek "megcsillogtatásá-ra" csak nagyon kezdő ellenfelel szemben van lehetőség.

A **Dead or Alive 2: Hardcore**-ban hét üzemmód választható. A hagyományos Story mód sajnos nem túl hosszú játékélményt biztosít: mindenképp egy-kettőre végigjáratjuk a tornát, aminek a végén egy nagydíj, de könnyen kivégezhető szörnyeteggel kell elintézni. Közben – ahogy szokás – karakterenként változó történeteket ismerhetünk meg, amiket remek közjátékok mutatnak be. (Ezek a jelenetek is a játék engine-jével készültek.)

A **Time Attack** tulajdonképpen egy ugyanilyen bajnokság, csak jelenetek és főellenség nélkül, és a megnyerésre ráfordított idő lecsökkentése a cél.

A **Survival** mód a hagyományos túlélési mód. Csak annyi fúróság van benne, hogy a kiűtött ellenfelek rendszeresen el-éjtik az uszonnajátékot, az azokkal feltölt-
hetjük az energiánkat. (Már ha a követ-
kező ellenfél hagyja felvenni.)

A **Tag Battle** elképesztően ötletes üzemmód – hasonló a Tekken Tag Tournamenthez. Csapatjátékról van szó, de úgy, hogy két-két kiválasztott karakter egy igazi csapatot alkot. Mit is kell érteni ez alatt? Először is bármikor válthatunk menet közben szereplőt (mármint ameddig mindkettlen talpon vannak), és két energiacsík van nyilvántartva. Amíg az egyik karakterünk strapálja magát, addig a másik pihen. A legteljesebb mo-
mentum az, hogy valamennyi karakter-
hez tartoznak olyan speciális mozdula-
tok, amelyekkel összejátszhatnak a tár-
sukkal – váltás pillanataiban. Például odalökjük az ellenfelet a másik embe-
rünkhez, mire az nekifutásból nyomja le az illetőt. Sőt, az ilyen mozdulatokból kombókat is lehet gyűjteni, azaz ha nem hibázzuk el és az ellenfél nem tér magá-
hoz, felváltva pofozhatjuk az áldozatot. A Tekken Tag Tournamenttel szemben nagy előny, hogy az egyik ember elvesz-
tésével még nincs vége a játéknak. Ha tehát elfelejtjük időzelmek váltani, még a másik figurával győzedelmeskedhetünk.

A **Team Battle**-nél nagyobb csapat is összeválogatható. Mi adhatjuk meg a lét-
számot, bár menet közben itt már nem lehet váltani. Amikor az egyik emberünk kifekszik, úgy lép a helyére a következő. Végül van még a két nem elhanyagol-
ható, sőt nélkülözhetetlen üzemmód: a **Sparring**, ahol egy testzőleges társal edzhetünk, és a kétépítékos **Versus** mód. Az edzés azért renkövíli jelentőségű, mert sajnos a játékban nem lehet lekérni a mozdulatok listáját (ez nem Soul Calibur), csakis itt, az edzésnél. Egy ilyen játékban, ahol a jó reflexeket kívánó

counterek és ellentámadások különös szerepet kapnak, nélkülözhetetlen egy jó edzőpartner. A gyakoroláshat azt csinálja az ellenfél, amit csak beállítunk: üt, rúg, védekezik, ellentámad, sőt azt is megad-
hatjuk, hogy rendszeren – meghatározott színtér – küzdjön.

A **Dead or Alive 2**-nek minden PS2-játékgyűjteményben ott a helye. Grafikai-
lag egy mestermű. Fellobogozott kínai vár, gyönyörű vízésés – hogy csak néhá-
nyat említsünk a látványok közül. Patak-
ban lépkedünk, hóban mélyed el a lá-
bunk; bizony nincs hiány grafikai effektu-
soknak a játék. A terep még hőseink ru-
háztával is kölcsönhatásban áll. Például
teherliftten küzdünk, s odakerülünk egy
rács fölé, mire azt vehetjük észre, hogy
emberünk kabátját felfelé ledobogta a len-
tről áramló szél. A zene amolyan rockos,
nem mondhatni, hogy nem illik a témá-
hoz. A különböző zajok jó érzékeltetik az
ütések intenzitását, hiszen különböző po-
fonhangok társulnak például a counter tá-
madásokhoz, s a szétzúzó korlátokat/fal-
akat is a pont oda illő robajok kísérik.

Amint már többször is hangsúlyoztam, a játék elképesztő mennyiségű mozgást tartalmaz, ami ugyebár feltétlenül jó do-
log. Ugyanakkor két dolog miatt minden
elismérésem mellett csak másodhege-
ds a szememben a **Dead or Alive 2**.
Először is az élethűséget tudnám ezzel
kapcsolatban említeni. Tudom, hogy ez
nem mindenki számára fontos, de tény,
hogy a játékban sok mozdulat az olcsó
videó-trükkökkel telepakolt karate-filmke-
re emlékezteti a embert. A figurák moz-
gásai nem annyira természeteselek, mint
mondjuk a **Soul Calibur**ban. A másik do-
log pedig az, hogy a **Soul Calibur**-féle
missziók nélkül erősen kétépítékos orien-
tált a **Dead or Alive 2**, s nincs benne az
■ sok élvezetes tiók és rejtejt karakter, ami
meghosszabbíthatná a játékélményt.
Szóval nekem ezek eléggé hiányoztak.

Végezetül azt is meg kell jegyez-
nem, hogy a **PlayStation 2**-verziót nem igazán
érdemes megvenni, ha esetleg már meg-
van a **Dreamcast**. A **Hardcore** kiadás
mindössze néhány új tag-team mozdula-
lattal, illetve pár helyszínnel lett több az
eredeténél – pontosabban fogalmazva:
olyan helyekre üthetjük ki az ellenfele-
leinket, amik a **DC**-verzióban nincse-
nek benne, plusz van néhány új aré-
na. Bár ez is csak félig-meddig igaz,
mert időközben a Sega gépére is ki-
jött egy korlátozott példányszámú
speciális kiadás, amiben ezek már
szintén benne vannak.



▲ Ein, a nők "kedvence"



▲ Kissé félreérthető a teshtheyzo

ÖSSZEFOGLALÓ

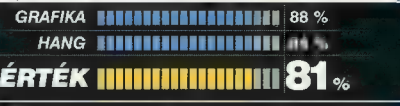
A **Dead or Alive: Hardcore** azok játéka, akik a pergő ritmú, gyors, és elsősorban a reflexeket igénybe vevő bunyót szeretik. Nekik biztosan jobban fog tetszeni még a **Tekken Tag Tournament** is – még ha nincs is benne annyi karakter és érdekesség, illetve nem telik olyan sok időbe végigjátszani egyjátékos módban.

POZITÍVUM

- Jó nagy helyszínek
- Pergő ritmus
- Érdekes ellentámadások

NEGATÍVUM

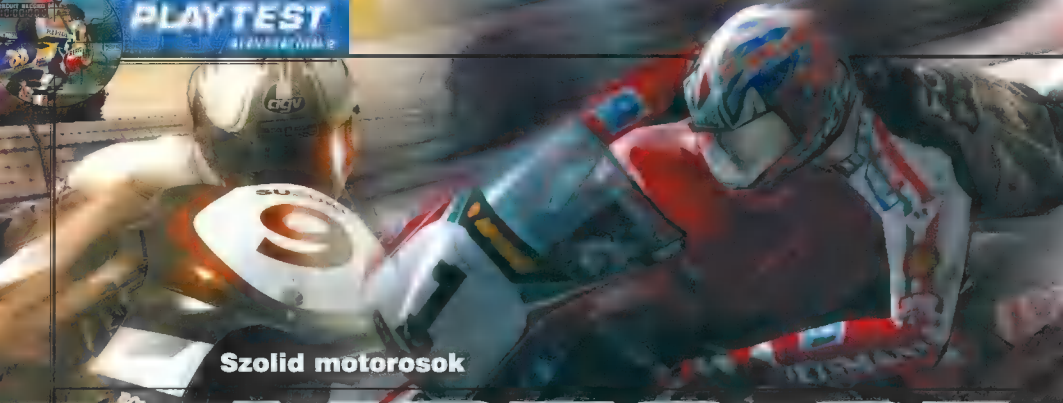
- Kevés karakter
- Rővid és neveléses "sztori mód"
- Kevés extra



V.Z.

vzoli@vogel.hu





Szolid motorosok

MOTO GP



Playstation 2

Típus	Motorverseny
Kiadó	Namco
Fejlesztő	Namco
Megjelenés	2000. október

SUZUKI



▲ A 250 ezer forintos kérdés: Ki fia Borja?



▲ Hé haver! Előre nézz!

Vegre elérkezett a döntő pillanat, amire már oly régóta készültél. A feszült várakozástól szinte vibrál az aranyló, nyári délután. Az izgalomtól megreszgült közönség zsiborgását fojtott csend váltja fel, kezdetét veszi a visszazámlálás. A motorok ugrásra kész ragadozóként merednek a startvonalra, dühöd ordítanak az egkebe korbaöcsöjja szivverésed. Az üvöltő zaj harsányan betölti a teret, agyadban visszhangzó hullámai kioltanak minden gondolatot. Már csak pár másodperc. Mélyeket lélegezve nyugalmat erőltetsz magadra, felidézed, amit edzéseken tanultál. Utolsó ellenőrzés: sebválo, fékek, gumik rendben. Hirtelen mozdulatlaná dermeszt a jég hideg felismerés: Elfogyott a kőla! De nincs több idő javítani a hibát, már indul is az összecsapás, ujjaidal göröcsően markolva gamepedot, követed az elhúzó élboly ostopát...

Emberi természetünk egyik alapeleme a veszély, keressük, amióta csak felbukantunk kis bolygónk vad hajnalán, amikor élelembeszerzési akcióink minden napos vellejárója volt. Akkoriban a Spar etadói helyett még különböz, nem túl barátságos állatokkal (pl. mammut) lezajlott élet-halál harc jelentette a korabeli bevásárlást. Azóta rákényszerültünk, hogy mindenféle mesterséges pótszerekkel, leggyakrabban fékevesztett száguldozással helyettesítsük a hiányzó izgalmat.

Ugyanakkor nem feledkezhettünk meg a másik, szintén alapvető tulajdonságunkról sem, amivel kiemelkedünk élővilágunk kevésbé sikeres tagjai közül. A közhiedlemmel ellentétben, egyáltalán nem az intelligenciánkról, hanem a lustaságunkról van most szó, amellyel bármely élőlényt magunk mögé utastunk ismert univerzumunkban. Ha jobban belegondolunk, általában sokunkról elmondható, hogy ugyan szeretiük NÉZNI a veszélyes sportokat, ám már csak a töredékünk űzi valamilyen szinten, hiszen rettenetesen fárasztó procedúráknak kellene átésnünk, mire egyáltalán az életben maradáshoz szükséges alapokat etszajfittanánk.

Ezt a kétfős hajlamunkat célozta meg a Namco csapata, mikor Moto GP néven

elkészítette PlayStation 2-re az első motorversenyt. Hála a kitünő munkának, no meg a platform említésre méltó képességeinek, lélegzetállítatlan életmű motorzásban lehet részünk, miközben el sem kell hagynunk kényelmes fotelunkat...

A játéket a klasszikus motorverseny szerkezetére épül, a kupáért vívott küzdelem (Season mode) mellett még többféle egyéb megmerítettésben állhatjuk a sarat. Az Arcade mode biztos lehetőséget a gyakorlásra, öt választható pálya valamelyikén kell legyőznünk húsz ellenfelünket. A győzelemért alaposan megdolgoztatnak minket, én speciál a legnagyobb sikeremnek azt könyvelhetem el, amikor sikerült bejutnom az első tábze. Erdemes először ebben az opcióban játszva kitapasztalunk a pályák és a motorok sajátosságait, mivel itt a legdurvább karambolnál is csak a felborulást kockáztatjuk, szemben a tornával, ahol a karrierünk.

Ha kellően felkészültnek érezzük magunkat, fejest ugorhatunk az igazi kihívás kellős közepébe, elindulhatunk a bajnokságon. A nehézségi fokozatot és a teljesítendő torna hosszát kiválasztva, már csak leendő istállókn illetőségét kell eldöntenünk. Miután megvan a szimpatikusnak vélt 500 köbcentis, kezdődhet is a tánc, csak arra figyelünk, hogy a nagy üldözés közepette nehogy teljes sebességgel beleerohanjunk valamibe, mert bár nem történik semmi látható károsodás – bizony vége a dalnak. Összintén szólva, elég bután is nézne ki, ha 300 km/h-val repesztve, ütözés után a pilótánk felkelne, szépen leporolná magát, majd széd nyugodtan visszaine a meg



▲ Horizontális motor?!



sem karcolódott járgányra, és hajlana tovább, mintha mi sem történt volna. Sajnos elég hülyén néz ki az is, hogy a motor egyáltalán nem károsodik a koccanások során sem, végig megőrző maulakulán állapotát.

Mint minden tisztességes verseny, a Moto GP is biztosít lehetőséget az ember ellenfél tesztelésére. A Vs opció alatt véres összecsapásokat kezdeményezhetünk kiválasztottainkkal, ide változtatosságot hozva a CPU ellen folytatott kilátástalan küzdelembé.

Ha már sorban nyerjük a kupákat, és hard fokozaton lazán kenterbe verjük akármelyik riválisunkat, és ismerőseinket is folyamatosan alázzuk a Vs mode-ban, itt az ideje, hogy megpróbálkozzunk az egyéni feladatokkal. A Time trial-nak kezretelt üzem módban a választott pályán hibátlanul vezető szemlékpünkel versenyezhetünk, hátha mi még hibátlanabak vagyunk. (No comment.) A Challenge mode pedig a nevéhez híuen, az egyéb, nagyszerű kihívások tárháza, az egyes Arcade és Season győzelmeink mellett sok más érdekes akadály leküzdésért kaphatunk itt díjat.

A jutalom nem hull csak úgy az ölünkbe, megszerezni motorunk alapos ismerete nélkül pedig csak intozatos szerencsévé lehet. Tizenkétféle típusú acélpáripa áll (gurul) a rendelkezésünkre, amelyek négy alapvető tulajdonság alapján jellemezhetők. A nagy erőátvitel végsebességünket növeli, ám ennek a gyorsulás látja kárát. A kormány magas érzékenysége motorunk jobk reakciókészségét eredményezi, viszont a stabilitásunk jelentősen csökken. (Ezt elsősorban nagy sebességnél vesszük észre, amikor épp leelőznénk valakit.) Az erőteljes gyorsulás és fékrendszer érzékeny kormánymozítást igényel – borulni is könnyebben tudunk tőle. Bár az egyes típusok sajátos értékekkel rendelkeznek, a program teret enged a játékos kreativitásának, ugyanis a Settings opció segítségével mi is beleszólhatunk járműünk ki-



▲ Odanézettek! Már Z1. vagyok!

alakításába.

Érdekes motorunk kiválasztásokor az egyes pályák jellegzetességeit mérlegelni. A hosszú, egyenes szakaszokon a végsebesség rangsorol, a kanyargós részekben az érzékeny kormány és jó gyorsulási gépek vannak előnyben. Persze, az a legfőbb szempont, hogy mi mellyel tudjuk vezetni, hiszen elméletileg bármelyikkel nyerhetünk. Különösen akkor, ha a gáz esztelen használat helyett néha a fékre is odafelelünk, a kanyarok nagy része ugyanis nem vehető be 150 km/h felett. Nincs bosszantóbb idővesztés, mint amikor kisodródva elveszítjük sebességünket, és ezzel együtt általában a versenyt is. (Na jó, van, ha felülöknek.)

A játékról, úgy tünik, jobbra jót mondhatunk. Egy kicsit kevés azért az öt pálya, és igazán ábrázolhatók volna a karambolok következményeit is. Kíván szórakozás, és szeretem kihagyhatatlan része a versenynak bukdacsolásunk/dicső küzdelmünk (a nemkívánti rész tönkretét) visszajátszása – a nézők szemszögéből követe az eseményeket. A már-már filmszerű összképre csak Paik László válogatott ökörséggel teheték volna fel a koronát, de hát erről a készítő csapat nagy szerencséjére-mit sem tudhatott...

Lysergize
Lysergize@excite.com



▲ A sötétkék lovag



▲ Asszem inkább Theme Parkozok!



▲ Itt mind a ketten a felső képernyőn játszottunk



▲ Az a szép zöd gyepl! Kedvem is támadt rá leheveredni

ÖSSZEFOGLALÓ

A Moto GP személyében a első motorversenyt tiszteletjük PS2-ön. Valószínű, igényes grafika mellett kemény kihívás még a megszólott motorversenyekének is letadja a leckét.

POZITÍVUM

- csúcs grafika
- hangulatos zene
- nehéz próbák

NEGATÍVUM

- kevés pálya



THEME PARK WORLD

Ültessük fel a gyerekeket!

Playstation 2	
Típus	Sztratégia
Kiadó	Electronic Arts www.ea.com
Fejlesztő	Bullfrog
	2000. december

Petike Igazi kis

mintagyerek, sohasem bántja a gyengébbeket, és mindig megeszi a legrosszabbakat.

Még itt, a vidámpark kellős közepén sem feledkezett meg arról, amit otthon a mamájának ígért. Önélfedten lakmározó pajtásai csúföldésszával mígsem törődve, kihagyta a hamburgeres standot, mielőtt együtt felültek volna a hullámvasútra. Szófogadása jutalmául a vasútból kiszállva máris vidáman luthatót a következő izgalmas berendezéshez, elintéztben falánk társával, akik a takarító bácsik morcos tekintetétől kisérve hamar viszontlították zsiros ebédjük maradványait.

A fenti jelenet mindennapos

probléma a vidámpark személyzetének dolgos hétköznapjaiban, amelybe a Theme Park World jövőtől, PlayStation 2-n, mi is beleszólhatunk. A menedzseri kakasulról dörgölve kell felépítenünk álmaink parkját, amely azon túl, hogy tetszik a közönségnek, még gazdaságosan is működik. Magyarán szólva, úgy kell kifosztanunk kis barátainkat, úgy közben még jól érezzék magukat.

A szórakoztatóipar eme kétarcúságát tökéletesen kihozza a program, a sikeres menedzsmen tika a kreativitás és a dörzsölt üzleti érzék kombinációjában rejlik. Lehetünk bármennyire profitorientáltak, ha hibásan faragunk kiadásainkon, (pl. túl kevés takarítót, karbantartót alkalmazunk) vagy rosszul tervezzük meg parkunk szerkezetét, vendégeink máris elégedetlenkednek, és látogatásuk vesztesen esik. Akárcsak az életben, itt sem árt figyelni a részletekre, ha jól menő üzletemberekké szeretnénk válni.

A játék során kezdetben egy vidámparkot, később egy egész szigetosportot elfoglaló hálózatot kell kiépítenünk és felváltatunk. Első parkunk szerényen egy darab jól bezárt kapuból, és egy tekintélyes nagyságú üres

kényünk-kegyünk (no meg indulótékán) szerint építkezhetünk. Már az építkezés elején érdemes észnél lennünk, majdani vendégeink szórakozása, azaz a profitunk szempontjából egyáltalán nem mindegy, milyen rendszer szerint tervezzük meg birodalmunkat. A látványosságok, a dísz tárgyak és a infrastruktúra-és elemek (WC, biztonsági kamera, szemetes) vendégeink elégedettségéhez járulnak hozzá, míg értemek,



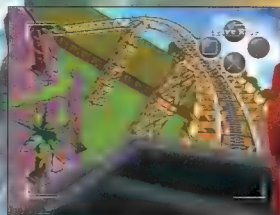
A ludosok éppen a hajnövesztőt fejlesztik

nyerőautomatáink és egyéb boltjaink közvetlenül gombolják le róluk a zsetont. Erdemes fontolóra venni a látszólag non-profit beruházásokat, mert ezeken spórolva gyakran jelentős bevételektől eshetünk el, mégha nem is közvetlen módon. Múltán felépítettük a célszerűnek tűnő konstrukcióit, és gondosan bekaröltük az úthálózatot, már csak fel kell vennünk az alkalmas embereket, és indulhat is a móka.

Személyzetünk parkunk gördülőkény működéséről gondoskodik, ám az egy továbbra is mi vagyunk. A jól irányított személyzet szinte szonai magától is legyőzi a felmerülő akadályokat, ezzel szemben az egyetlen humánpolitika állandó nyílgödéshez, és nem utolsósorban pénzposzékó-láshoz vezethet. Takarított a vendégeket olyannyira zavaró szemét eltüntetésében jeles-



Az elvarázsolt kastély biztos befektetés



▲ Mindjárt összerúgódom magam...



▲ Elégedett arcocskák a hamburgeres környékén



TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

Építkezés: Építsük fő látványosságunkat minél beljebb ■ parkba, hogy kis pénzeszájkaink minél több területet járjanak be, azaz minél több boltot érintsenek ■ útvonalon. Ne gyorsan forgó berendezések közelébe építsük étterminket, hiszen így sokkal nagyobb valószínűséggel lesznek rossz vendégeink, elégedettségük rohamos esése mellett. **Éttermi trükkök:** balatoni büfésekét megszégyenítő piszkos módszerek tesz lehetővé ■ program. A sült krumpli sózása, a hamburger zsíroszása, illetve ■ fagyi cukrozása kínzó szomjúságot idéz elő, tehát jelentősen növelhetjük üdítőink eladási statisztikáját, amelyek jégartalma szintén a mi döntésünk függvénye. (Az árak úgyszintén, jó kombináció: olcsó, sós krumpli, drága jeges üdítő.) Azonban figyeljünk arra, hogy pl. a túl zsíros hamburgerreltől többször teszük ki ■ taccsot, mint a soványaktól. **Berendezések:** változtatható sebességgel és időtartammal rendelkeznek. Növelesükkel érekesseküig is nő, de élettartamuk csökken. (A gyorsabb gépektől ugyanakkor többen is hánynak.) A vonzó gépek előtt gyakran nagy sor állhat, ami a gyerekek elégedetlenségét szintén okozhatja. Ilyenkor érdemes egy másik közeli gépet felfejleszteni vagy ■ kedvezőből építeni még egyet. **Személyzet:** ■ tisztaság és ■ biztonság az, amire a gyerekek oly kényesek. Alkalmazzunk ezért minél több takarítót, olyan sokba nem kerülnek, mint ■ szemét miatt elmaradó belépőjegyek. A biztonsági őrök munkáját nagyban segíti a kamerák, a takarítókat viszont ■ sűrűn elhelyezett vécék és szemetek. Becsüljük meg bohócainkat is, hiszen sok rosszkedvű gyerek arcára várásznak mosolyt – gyakorlatilag bagózt.

Egyéb: a viszonylag hamar kifejlesztett lufiboltot, illetve jelmezboltot általában az aktuális kedvenc masinára környékére éri meg lerakni. Jelentőségük nem is annyira a kitermett profitukban rejlik (egy menő parkban eltörpül az egyéb bevételék mellett), hanem jól jelzik kiskorú üzletfeleink elégedettségét színtjé. A gyerekek ugyanis csak akkor szeretnek lufit vásárolni, amikor jól érzik magukat, jelmezt pedig csakis a legütőkésőbb hangulatukban hajlandók beszerezni. Így egy képmérvőre vetett pillantással könnyedén felmérhetjük aranybányánk tartalmát...

kednek, biztonsági őrreink a bajkeverőket lefűelve, bohócaink pedig spontán utcai előadásokat rögtönözve növelik a gyerekek elégedettségét. Karbantartóink és tudósaink fontosságát felesleges hangsúlyoznunk, segítségük nélkül lehetetlen lenne új gépeket beüzemelni, és fennakadás nélkül működtetni. Embereink létszámát parkunk méretéhez igazítsuk, érdemes folyamatosan képezésünk őket, mert ekkor nő a hatékonyságuk. (Igaz, ■ fizetésük is.) Kevesebb embert kell alkalmaznunk, ha kijelöljük működésük területét, ám vigyázzunk, nehogy a sok munkatöltőlúságosan kimerüljenek, mert ez sztrájkhoz vezethet. Az pedig nem éppen növeli parkunk népszerűségét, ha személyzetünk oszlopos tagjai nagy transzparenseket lóbbáva elzárják a bejáratot...

Személyzetünk felvétele után elvárhatjuk kis látogatóink előtti utolsó akadályát is: kinyithatjuk ■ főkaput. Sajnos hátraodóléslről még szó sincs, hiszen folyamatosan figyelünk kell vendégeink elégedettségi színtjé, igényeikhez állandóan igazodva újabb és újabb változtatásokat rendelve el. Ha minden a nagykönyv szerint halad, és már vérprofil feljük a gyerekeket, elkezdhetjük a pályához kiosztott feladatokat is teljesíteni, ugyanis ezek alapján szerezhetünk aranykártyákat, amelyek a többi park megvásárolásához szükségesek, amelyekben már sokkal többféle játék fejlesztésére és üzemeltetésére is lehetőség van.

Minden tisztelettel a fejlesztőbrigádnak, mert ■ komplikált feladatokat pontonyszerű irányítással sikerült kivitelezniük. Szigetünket kiválasztva lépünk be ■ tulajdonképpeni főmenübe, ahol ■ Laptop opció alatt szerezhetjük be a kívánt információinkat, vehetjük fel, vagy éppen rughatjuk ki embereinket, intézhetjük fejlesztéseinket stb. Építkezésünk sem kimondottan bonyolult, valóban három dimenzióban mozoghatunk kurzorunkkal, könnyedén húzhatunk fel, vagy dózerozhatjuk el a kiválasztott épületet. A grafikáról csak szuperlatívuszokban zengedezhetünk, hihetetlen élmény, amikor saját szemszögből járhatjuk be birodalmunkat az összes lételeményt leteszrel! Négyféle típusú parkot építettek a játékba, így hosszú időn keresztül talátnak újdonságokat. Egyetlen említésre méltó hiányosságot sem fedeztettem fel, hacsak nem azt, hogy nincs kenőpéz, és nem lehet hidegre tenni a rivális vidámpark tulajdonosát. Talán majd a Theme Park Hungary-verzióban...



▲ Mi van kislány, nem izlik a fagyit?



▲ Sikerült lepipelni a csomó... Mit is...

ÖSSZEFOGLALÓ

A Theme Park World nagyszerű stratégiai játék, amely komoly kihívásai és kedves, humoros grafikája miatt méltán ajánlható minden korosztálynak. Az egyetlen idegesítő momentuma a lehetően bemozdó, aki miatt sajnos gyakran kényserülünk lehalkítani a tévét...

POZITÍVUM

- káprázatos 3D-s grafika
- változatos kihívások
- szórakoztató játékmenet

NEGATÍVUM

- a bemozdó

GRAFIKA ██████████ 90 %

HANG ██████████ 88 %

ÉRTÉK ██████████ 90 %

PHANTASY STAR ONLINE

Ennél jobbat nem is lehet...



Típus	Online RPG
Kiadó	Sega
	www.sonicteam.com
Fejlesztő	Team
Megjelenés	2001. január 30. február 23. (PAL)



Egyre jobb játékokkal lepi meg külsőleges rajongótáborát ■ Sega. A kiváló játéktérmi átiratok mellett mindig akad pár eredeti cím is. Ezek közé tartozik ■ már nagyon régóta várt Phantasy Star Online. A játékot – mint azt a neve is mutatja – alapvetően ■ interneten keresztül lehet (kell) játszani, de persze hagyta benne egy offline (sztori) módot is.

A Phantasy Star Online nem egy újkeletű ötleten alapszik. A Sega Master Systemen jelent meg az első Phantasy Star, ami egy felülnézetes, golyókarakteres, 2D RPG mászka volt. A gépek tudása azóta alaposan megváltozott, így ■ Sonic Team teljesen modern formában élesztette újra a sorozatot. A PSO az első teljesen 3D-s grafikiájú, valószínűleg harcrendszerrel rendelkező, online szerepjáték, ami konzolgépre készült. És ezek csak üres szavak, mert a játék ennél sokkal, de sokkal többet nyújt. Ezt azok is igazolhatják, akik már játszottak valamilyen online szerepjátékban. PC-s fronton bő a választék: Diablo 2, Ultima Online, Asheron's Call, EverQuest. Ezek ■ játékok sok ezer embert szórakoztatnak nap mint nap. Mi – konzolokos – miért maradnánk ki ebből a szuper lehetőségből? Ha a DC-ben ott az ■ modem, akkor miért ne használnánk ki?

A PSO története szerint ■ föld szinte teljesen lakhatatlanná vált, ezért új bolygót kellett találni. A Pioneer 1 kutatóhajó talált is egy távoli bolygót – a Ragolt –, ahol elkezdődött felépíteni a kolóniát. Hét évvel később megérkezett a Pioneer 2 harmincezer tetsessel. Bolygó körüli pályára állva megpróbálták kommunikációs kapcsolatot létesíteni ■ kolóniával. Eközben egy hatalmas robbanás rázta meg az egész bolygót. A mi feladatunk lesz

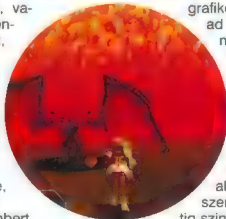
kideríteni, hogy mi történt. A játék kezdetén el kell döntenünk, hogy milyen karakterrel akarunk játszani. A kilenc különféle figura három fő osztályba sorolható: Hunter, Ranger, Force. A Rangerek ■ izmok, akik ■ legbrutálisabb löfőgyerekek ■ jól bannak, és a legnehezebb páncéltartó is elbírák, varázsolni viszont nem tudnak. Annál inkább a Force osztály karakterei, akik pont a varázslási képességeik miatt jók, de csak ■ kisebb páncélokat és löfőgyereket használnak. A Hunter osztályba tartozó karakterek szinte minden eszközt használhatnak, ők az arany középut. Ennek persze ára is van, hiszen a fejlődésük is mindenre kiterjedő, így egy-egy képességre kevés víz. Az osztályokon belüli eltérésekről kis grafikon és magyarázó szöveg ad tájékoztatást. Az alapos megfontolások után ki-választott karakterünk külső megjelenését ■ magunk határozhatjuk meg. A fej formája, a test színe, ■ testalkat mind külön állítható. Ez utóbbi meghatározása nagyon jópofa, hiszen az alacsony dagadtól egészen a szteroid-agyú kigyúrtig szinte minden lehetőség adott. Ezek után már csak a nevet kell megadni, és máris indulhat a játék.

A Pioneer 2-n találjuk magunkat. Az előjáró és kollégái röviden eligazítanak ■ történetekkel kapcsolatosan. Ezek után érdemes körülnézni a központi teremben, ami a Lobby névre hallgat. Itt sok mindenki megfordul és ■ különféle üzleteket és egyéb szolgáltatót részleteket is itt találjuk. Érdemes mindenkiel beszélgetni, mert eleinte sok infót kaphatunk tőlük. A későbbiekben inkább csak az új jövevényekre pazaroljunk időt, a többiek általában mindig ugyan azt hadoválják. A Lobby keleti részén található az értékmegőrző (Check Room) és a bevásárló negyed (Shopping District). A megőrző teljesen díjtalan és tapasztalataim szerint feneketlen. Itt raktározhatjuk a még nem hasz-

nálható tárgyakat és varázslatokat, valamint a megkeresett (és talált) jövedelmünket is. A Pioneer 2-n a fizetőeszköz a Meseta névre hallgat. A pénz azért is

érdemes mindig lepakolnunk, mert a nem kívánt elhallozásunk esetén az összes nálunk lévő pénz (és ■ kezünkben levő gyémánt) a bal-eszt helyszínre marad. Visszamehünk érte, de ■ multiplayer játékban esetleg hullarablás áldozatul lehetünk. A bevásárló negyedben található egy Tekker névre hallgató tag (ha új karaktert indítunk, akkor másképp fog kinézni), aki az ismeretlen – világoskék nevű – tárgyakat tudja azonosítani 100 Mesetáért. Ilyenek csak a második küldetésországtól fogunk találni („??? Rod”), de akkor lesz belőlük jó pár. Jobbra a narancs bódében a Fegyverkereskedő (Arms Shop) található, ahol fegyvereket lehet vásárolni. A következő a zöld színben pompázó Szerszám üzlet (Tools Shop). Itt csillagkulcsot ugyan nem kapunk, csak különféle győgyítőkat (kristályokat?) és varázslatokat (Techniques). A legszélső mükszō ■ két pulc mögött munkavédelmi felszereléseket árul (Guards Shop). Itt kaphatunk testpáncélokat (frame) és kézi pajzsokat (barrier, shield). A terepen összeszedett cuccokat is ebben a szobában tudjuk eladni. A Sonic Team ■ testzserón valószínűleg meglehetősen, hogy a különféle cuccokat más-más boltban lehetne eladni, így ezt leegyszerűsítették. Bármelyik kofánál eladhatjuk az eladandóinkat, az árkartell miatt pedig mindegy melyikre megéri árunk. Sajnos a cuccok vétele is eladási ára között legalább 6-os szorzó van (a Diabloban legalább 10-szerezést megkaptuk...), így nem járunk túl jól. Érdemes az értékesebb cuccokat lehetőleg helyezni, és később online módban értékesíteni. Nagyon intelligens segítség, hogy ha vásárolni akarunk egy tárgyat, akkor látjuk a nálunk levő mennyiséget is. Fegyvereknél és páncéloknál pedig a védettség és támadóerő változásait is nyomon követhetjük.

A nyugati részben található a Kórház (Medical Center). Elhallozásunk esetén itt térünk magunkhoz. Csata közben megromlott egészségi állapotunkat is itt tudjuk feljavítani. A kórházzal szemben található a Vadászok Ipartestületének 1ro-



▲ A nanosarkány bejött a fenytobtomtl



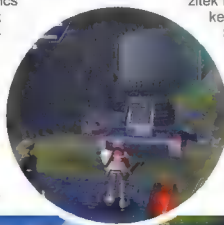
▲ Neszek nektek egy kis pirotechnika!



▲ Na csillagom, hogy csinálunk ide hidat?

dája (Hunter's Guild). A pult mögött szöveget teljesítő hölgy szives örömet ad információkat a különféle küldetésekről. Ezek általában a keresd meg, öld meg vagy vidd oda kategóriába tartoznak, de extrém esetek is előfordulnak. Az egyik küldetésben például egy fegyvermániás hapsi felesége biz meg minket azzal, hogy beszéljük le a férjét a mértéketlen fegyvervásárlásáról. Könnyű pénz... Egyszerre csak egy küldetést tudunk bevélni, de ezt bármikor le is mondhatjuk. A játék offline részében közel 50 küldetés létezik, melyek egyre nehezednek. Összesen négy helyszínt lehet bejárni: az erdő (Forest), a barlang (Cave), a bánya (Mine) és a romok (Ruins). Ha úgy érezzük, hogy kalifén felkészültünk a bevált feladatra, akkor a két órát őrztő hatalmas ajtón keresztül eljuthatunk a telephoz. Ez közvetlenül a küldetés helyszínre visz minket.

A Ragol élővilága gyakor békés volt, de mostanra teljesen megváltozott a állatok. A legfőbb ellenségeink ők lesznek. A harcrendszer nagyon jó. Kétszer három akciógombunk van, melyek között a jobb flippergombbal válthatunk. A zöld gombon mindig a beszélgetés marad. Az akciógombok funkciója a menüben átvárlható. A játék folyamán sajnos bebizonyosodott, hogy igen kevéske az a pár gomb. Ha egy ledefiniáltat tárgyat vagy támadást akarunk használni, akkor bizony a menüben kell turkálnunk. A játék viszont a menü lehívások is meg tovább, mozogni tudunk, de támadni nem. Offline módban nincs mese, el kell szaladnunk egy letisztított pályárazer, online módban viszont a társaink feltartják a monstereket, amíg mi a menüvel vacakolunk. A menürendszer egyébként elsőre egy kicsit ijesztő, de igen hamar megszokható. Nem ejtettem még szót a MAG-



▲ Pedig a bítöztem se gilliszának, se kukoricának...



▲ Csak álltunk ott döbbenet, és csodáljuk a faunát...

okról. Ezek a kis lebegő androidok mindenható követnek minket. Természetesen ezeket is lehet táolni; attól függően, hogy mit adunk nekik, úgy változnak a tulajdonságaik is. Bár nekem nem sikerült a MAG-omból semmilyen hasznos dolgot kicsikarni (a Photon Blast elvileg gyógyítás, de nem akart működni), de azért tömten rendesen mindenféleképpen.

A Phantasy Star Online kivitelezésén látszik a Sonic Team profizmusa. A játék brutálisan szép. Nyugodt szívvel kimondom: a legszebb DC (konzol) játék. Míg a Lobby kivitelezése is döbbenetes, a figurák kivitelezése össze-vissza, neon-reklámok villódnak, az ablakon keresztül pedig láthatjuk, ahogy elhúznak a tenger és személyszállító úrhajók. A figura modellek egészen aprókékosak, mozgásuk pedig nagyon jól megtervezett. Talán csak pár szörny kivitelezése tűnik egyszerűnek, de ez is gyorsan feledtet a többi. A leghihetlenebb a textúrák minősége. Mindenhol szemet gyönyörködhető magas felbontású textúrák vannak, sehol egy emosott vagy texeles grafika. A zene és a hangok minősége szintén a Sonic Teamre vall. Nekem nagyon bejött a zene. Valami fantasztikus az hangulatot kölcsönöz a játéknak. Van benne valami tájadalmasan szép, valami líraian technos. Nehéz pontosan megmagyarázni, mert hallani kell. A hanghatásokra szintén nem lehet panaszkodni.

Most látom csak, hogy egy kicsit túllírtam magamat, és a játék online részéről szinte alig írtam valamit. Nos, ha elnézitek nekem, akkor ezt a következő számra halasztanám.

Szerintem még tápolom a karakteremet legalább egy hétig offline módban (most 14. szintű) és utána vágok neki a netnek. Tudjátok, senki sem szeret csirke karakterekkel társulni.

SakmaNa
sakman@vogel.hu



BARÁTOK KÖZT		
		Fig./Hír/teszt
Phantasy Star Online		
Grandia 2	01/02	86%
Skies of Arcadia		



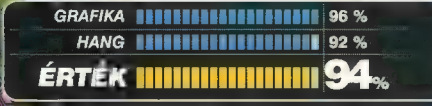
▲ Megpiróztak, te ocsmány dög!

ÖSSZEFOGLALÓ

A PSO a eddig megjelent legszebb grafikájú és legjobb hangú DC játék, ez nem vitás. Nem tagadom, vannak hibái. Az irányítás és a kamerakezelés néha nehézkes. A grafikával is akadnak problémák, pl. átmehtünk a társunkon, stb. De mindezek eltérőnek a játék hihetetlenül igényes kivitelezése mellett. Ez a minőségét eddig csak Sonic Team-től láthattunk. A hírek szerint már készül a játék folytatása, megpedig a Sega mostani fi-lozófiája szerint TÖBB géptípusra is. Azaz a DC mellett PS2-re biztosan, PC-re, Xbox-ra és GameCube-ra pedig talán.

POZITÍVUM NEGATÍVUM

- döbbenetes szép grafika (VGA-box előnyben)
- döbbenetes jó hanghatások és zene
- internetes multiplayer nívóvá
- kamerakezelési gondok
- apróbb irányítási problémák



Kalandok egy megkésett lélekvesztőben

OMIKRON THE NOMAD SOUL

Dreamcast	
Típus	■
Kiadó	Eidos Interactive
Fejlesztő	www.eidosinteractive.com Quantic Dreams
Megjelenés dátuma	2001. szeptember 14.

Igenszak bajban van az ember, amikor ■ Nomad Soulról kell ismertetőt fabrikálni, mert nem igazán tudja, hogy vajon hol ■ fogjon hozzá. Ha meg hozzáfog valahol, ott csupa kétség fogadja, amelyekkel aztán nem igazán tud mit kezdeni. Kezdődött ez a műsor már a játékok fejlesztési időszakában, amikor a játékok még az Omikron címet viselték, ■ a projekttel ■ PlayStationös és PC-s játékosokat kívánták megcélolni. Az eredeti PS-orientált elképzelés tükröződik a viszonylag kevés poligonból felépített (viszont igen szépen animált) 3D szereplőkön, továbbá az épületek belsejének kivitelezésénél alkalmazott textúrákon. Menet közben a készítőik rájöhettek, hogy elképzeléseik kivitelezésére ■ PlayStation hardvere már nem igazán alkalmas, így tehát a félkész művet már csak PC-re folytatták (ami meg is látszik ■

KÜLSŐ helyszíneken), ami hosszas hazavona után '99. végén jelent meg az elég ijesztően hangzó 4 CD-nyit terjedelemben.

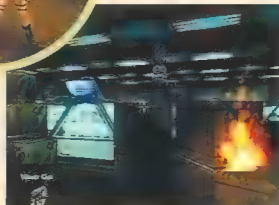
Ugyancsak bajban vagyok, amikor múlt-faji besorolást kéne adnom a játékról, mert ■ szerzők úgy döntöttek, hogy ■ grandiózus koncepcióhoz grandiózus stílus is illik, és nemes egyszerűséggel beleszúfoltak a játékba minden uralkodónak számító konzolos játéktrendet. A játékok tulajdonképpen egy külső szemszögből játszódó kalandjáték, körülbelül a Resident Evil-sorozat stílusában, ahol ■ szokások kapta (információkat szerezve, megfelelő tárgyakat használva satöbbi) haladhatunk előre ■ történetben. Időről-időre különféle lényekbe botlunk, akik ■ velünk való kommunikáció kizárólagos módjaként a verekedést képzelik el. Ilyenkor ■ játék át-megy egy 3D verekedős játékba, ahol lelkesen ütlegelhetjük/rugdalhatjuk egymást az ellennel, mig nem egyikünk végképp fel nem borul. A Soul Calibur vagy a Dead or Alive 2 babérjai ugyan nem kerülnek különösebb vesztőbe, mindenesetre nyomasztó élményeink közepette egész kellemes szórakozást nyújt némi testmozgás. A szereplőjátékosok is megkapják a magukét, hiszen aktuális karakterünk fizikai jel-

lemző (pl. maximális élet-és ütőerő) ■ gyakorlat függvényben nőnek (érdemes tehát szimulátorokban, illetve bérverekedőként fejleszteni ezeket), mozgásaink repertoárját pedig a témába illő folyóiratok vásárlásával (!), illetve később tanárok segítségével bővíthetjük. A pofozkodás az egyéni nézeteltérések rendezésének módszere, ha nagyobb csoporttal gyűlik meg a problémánk, akkor rendszerint egy időre átváltunk saját szemszögű lövöldözésbe a la Quake (ha jól számolom, öt ilyen részhez lesz szerencsénk a történet folyamán), és természetesen nem hiányoznak a Tomb Raideret idéző ügyességi részek sem.

A játék abból a klasszikus alapelvezetéstől indul, amikor is a játékos nem tudja hol van, nem tudja kicsoda, sőt: egyáltalán nem tud semmit. Sajátos módon erről ■ szerzők sem hajlandóak kézikönyv vagy bármilyen használati utasítás formájában nyilatkozni (lévén a játékos is beleágyazták a történetbe), így tehát gyakorlatilag mindenre nekünk kell rájárnunk és mindent önállóan kell megtanulnunk a játék folyamán. A játék kezdetén egy Kayl nevű fickó arra kért bennünket,



▲ A legközelebbi masszázsszalonna kérésnél



▲ Unreal Tournament a szupermarketben

TYPING OF THE DEAD

Vérfagyasztó gépiró-tanfolyam



▲ Szerintem meg cseppet sem nemes ez az arcél!

A Sega aztán tudja, hogyan kell pófáltan módon kétszer ugyanazt a dolgot eladni. Bitang jó ötletgyárosaik vannak, úgyhogy el kell ismerni: érdemes megvennünk a House of the Dead 2-t még egyszer, pontosabban annak egy speciális változatát. Egy nagyon speciális változatról van ugyanis szó, melynél a cím The Typing of the Deadre módosult, a borítón pedig a főhős nem egy pisztolyt szegez a rusnya zombik felé, hanem egy sokkal inkább megdöbbentő eszközt: egy billentyűzetet...

ÖSSZEFOGLALÓ

A gépiró-tanfolyamokon kitűnő házi feladat lehetne a Typing of the Dead végjátéka. Mert ugyan mi más is ösztökélne gyorsabb írásra a zombi, mint hogy a megfélemlető betűfelreállítás esetén egy zombi harapja át a torkukat. Teljesen **ment ütlet**, **egész**, de nagyon király! Most már nem csak az Internetezéshez érdemes beszerezni egy billentyűzetet!

POZITÍVUM

- Korszakkalkáló ötlet
- Érdekes játékmódok
- Vicces begépelendő szavak

NEGATÍVUM

- Valahol mégiscsak egy régi cuccot sóznak ránk újra
- DC billentyűzet vagy legálábbis egy csatlakozó adapter megvásárlása szükséges

GRAFIKA 91%

HANG 83%

ÉRTÉK 89%

A szituáció tehát ugyanaz, mint amit a fénypisztolyos verzióban már tapasztalhattunk: az 1998-as incidens után (ez volt a House of the Dead első része) 2000 februárjában ismét támadnak a zombik: ezúttal egy városkában, mely mintha a középkorból maradt volna fenn. Különleges ügynökök érkeznek a helyszínre: ezek egyikét (illetve kétjátékos esetén másikat) irányíthatjuk mi.

A Typing of the Dead alapötletét talán az adhatta, hogy a gyakorlatlan játékosok a billentyűzetet ugyanolyan nehezen igazodtak ki, mint amennyire embert próbáló dolog egy mozgó célpontot eltalálni. (Persze azt az okot sem lehet elhanyagolni, hogy nyilván a billentyűzet-eladáskora is kedvező hatással van egy ilyen játék.)

A Typing of the Deadben minden egyes leütdött billentyű egy kilőtt golyónak felel meg, tulajdonképpen nagyon találó a játék szlogenje: Type or Die, azaz írj, hogy meg ne halj! Miközben a zombik egyre csak közelednek, mindegyik mellett feltűnik egy kis ablak: abban látható a begépelendő teljes szó, alatta pedig a még hátra lévő betűk. Az első betű leütésével becélozzuk az illetőt: ez azért fontos mozzanat, mert ha netán egy távolabbi zombit kezdünk el gyilkolni, miközben egy másik máris közelünkbe férközött. Escape-pel törölhetjük a már beírt részt, s újra célozhatunk. A helyesen le nyomott billentyűk mind célba találnak, míg a félregépelések melléltárlásnak számítanak – frankón hallani a gellert kapott golyók hangját.

Az akció során nem csak zombik, de "guszuzsos" férgek is előbukkannak néha, melyek likvidálásához elég mindössze egy-egy billentyű. A rafinált játékos ilyenkor rátenyere a gombokra, s ha mellé is ló húszat, de végez a támadókkal – ám ez mégsem egészen kifizetődő. Az alkotók gondoltak az ilyen trükközökre, úgyhogy beépítettek egy Special kijelzőt, ami csakis akkor töltődik, ha elég akkurátusan írjuk az ellent. Elégé fontos, hogy minél többször teljen be, mert s teli csíket egy-egy jutalomérettel honorálja a játék.

Szöközt szerencsére nem kell használni, ám így is elég bajunk lehet a speciális billentyűkkel, úgymint az aposztróffal, vagy a felkiáltójellel. Aggodalomra azonban semmi ok: van a játéknak egy ún. Drill módja, ahol különböző kihívásokat ajánl fel a gép, s az egyik



Típus	Akció
Kiadó	Sega
www.thetypingofthedead.com	
Fejlesztő	Sega
Megjelenés	2001

pontról kifejezetten az említett gombokat gyakorolhatjuk be. Hozsok kivégzőosztaga elé kerülünk, s a felénk hajgált bardonok jó részénél speciális billentyűk fognak feltűnni. A játék szavatosságára kedvező hatással van a sok választható üzemmód: a sima Arcade módot kívül beiktattak egy Original módot, ahol több tárgyat lehet felvenni és válogathatunk a helyszínek között, van egy rövid oktató rész, illetve a Drill mód, végül a már látott főellenségekkel küzdhetünk meg újra a Boss móddal.

A dreamcastos House of the Dead 2 maga idején attól volt szenzáció, hogy szinte semmit nem kellett változtatni rajta az eredeti játéktermi géphez képest, vagyis teljesen ugyanazt a látványt kapjuk otthonra, mint a játékteremben – nem úgy, mint az első rész hajdani Saturn verziójával. Ennek megfelelően a Typing of the Dead grafikájáról ugyanezt lehet elmondani: nagyon super. A szétszaggatható élőhalottak, a középkori házak, egyszerűen elég félelmetes hangulatot áraszt. Az már kérdés, hogy az időtlen gépelgetés miatt aléga fogunk rémüldözni, helyette jókat fogunk derülni a hülyéből hülyébb szavakon, amiket bead a gép. No meg az átvezető jelenetek is mosolyt csalnak az ember ábrázására: amikor a komoly ügynökök Dreamcastra a hátukon láthatók, s hozzá hasonlóan a mellükre erősített billentyűzet vad nyomkodásával szabadulnak meg a zombiktól... Nagy marhaság ez itten kérem.



V.Z.
vzoll@voel.hu



▲ Ez akár egy felszállás is lehetne a részeről



F1 RACING CHAMPIONSHIP

Egy újabb indító az Ubi Soft istállójából



Dreamcast

Típus	Autóverseny
Kiadó	Video System
	www.ubisoft.com
Fejlesztő	Ubi Soft
Megjelenés	2000. október 11. (PAL)

Az F1 játékok mezonyében mostanában már legalább olyan nehéz elsőseget szerezni, mint amilyen Schumachernek világbajnokságot nyerne. Mint minden cég, természetesen az Ubi Soft is úgy hirdeti a játékát, mint a legjobb műfajában. Hogy elmondhasdák, hogy a legélethűbb, természetesen igazi versenyzők bőrébe bújva állhatunk a rajthoz, mind 16 hivatalos pályát is tartalmazza a játék – köztük Malajziát is. A statisztikák amúgy az 1999-es év állását tükrözik.

Miután elindítottuk a játékot, azt kell eldöntenünk, mennyire valóság-hű környezetet akarunk. Az Arcade módban rendkívül tapad az úthoz az autó, s ha le is szaladunk a pályáról, nem ragadunk bele a sódérágyakba, csak egy kicsit lassulunk, tehát egy könnyed száguldozásról van szó. Talán túlságosan is könnyű az arcok megkaplani a játékot, betöltöttem a Hungaroringet, és azon nyomban megnyertem a Magyar Nagydíjat. Még a kvalifikációs körökkel sem kell vacakolni: a versenyek előtti barátságos menü jóvaltábi akár az első rajtkockából is indulhatunk. Noha erre nincs nagy szükség, mert a többiek mind lemaradnak, mint a boravalló. Gondoltam csak a Single Race, azaz a különálló futam üzemmódban ilyen kegyes hozzám a gép, úgyhogy indítottam egy bajnokságot, de ott sem változott a helyzet... Nem rossz az, amikor a játéktérmi hangulat szellemében végigrepesztethetünk a pályákon, de azért semmiképp nem ártott volna némi kihívás. Ha már könnyű megelőzni a többieket, akkor legalább a legelső rajtkockába kényszeríthetnek volna. Nem jó az, amikor a többi versenyző helyett jobbra csak arra kell koncentrálnunk, hogy időben áthaladjunk a játékidő meghosszabbító pontokon... Mindjárt kielégítőbb képet kapunk a játé-

ról, ha a Simulation módban indítjuk el. Ezen belül akár a Single Race módot, akár a Championshipet választjuk, rögtön egy olyan képernyőre kerülünk, ahol nehézségi szintet válthatunk, s az ellenfelek tudásán is állhatunk. Ezeket kivül a "szimuláció" kifejezéshez méltóan még egy sereg más beállítás is ott sorakozik, úgy mint időjárás megváltoztatása, sérülés beállítása, s ha továbblapozzuk a menüt még jó néhány egyéb részlet. És akkor még nem is szóltunk a versenyek előtti végezhető műszaki módosításokról.

A szimulációs módban természetesen Grand Prix-t is játszhatunk, azaz egy-egy nagydíj valamennyi mozzanatát végigmehetünk, mint ahogy a bajnokságon belül is teljes Grand Prix-k következnek egymás után. A győzelmet így persze már nem adják olyan könnyen: aki nem fékezik egy kanyarnál időben, csak néz, miért nem akar az autó elfordulni, majd a sódérágyban vacakolhat, míg a többiek szép nyugisan elhúznak mellette. De aggodalomra semmi ok: a játék egy igazán érdekes Training opcióval kedveskedik az újdonsült pilótáknak. Ahogy haladunk a kiválasztott pályán, az adott pályarészletről egy szemantik kép rajzolódik ki (mintha csak egy HUD lenne a sisakunkban), azon pirossal jelölve van, mennyit meddig érdemes a fékbe taposniuk vagy legalábbis lassítanunk. Az ideális ívek is fel vannak rajzolva, jöhetnek azt magán a pályán is láthatjuk, hiszen a felhordott gumiréteg feketén jelzi a kicsit erősebben is, mint igazából. Megtéve egy kört, utána magára az útra lesznek felfestve a piros szakaszok, a harmadik körben pedig már azt is mutatja a gép, mekkora szögben térünk el az ideális nyomvonalról. A negyedik körben még érthetőbben – feloszlatással – adja a tudunkra a játék, mikor kell fékezni, minek eredményeként már tényleg tudunk kell mindent, s így aztán az

ötödik körben teljesen magunkra leszünk hagyva. Ha még ez után is folytatjuk a gyakorlást, befejezésül a gép megmutatja, hogyan is kéne csinálni.

Az Arcade részt leszámítva az F1 Racing Championship igazán remek futamokat ígér az F1 rajongóknak. A prezentáció kellemesen tetszetős: egy Garbage szám kíséretében frankó introval közösen be a játék, és maguk a versenyek is elég látványosak. Magas felbontású textúrákból áll össze a terep, a csokis klasszul fénylenek, s az élethű megvalósításból a pályamunkások és szerelőcsapat kidolgozása sem hiányzik. Jöhetnek a házak és úgy általában a táj csak elég elnagyoltan igazodik a valósághoz: az F1 World GP 2 azért töltesz rajta. Hogy összességében is töltesz-e rajta, már egy más kérdés. Nekem speciál az F1 World GP 2 jobban bejött.

V.Z.
vzoll@vogel.hu



▲ Némileg eltértem az ideális nyomvonalról

ÖSSZEFOGLALÓ

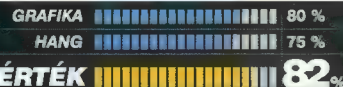
A Monaco GP 2 után kétségtelenül fejlődésnek tekinthető az F1 Racing Championship: szebb, eredetibb, és hivatalosabb. Lezsámítva, hogy van benne egy teljesen felesleges, túlkönyvített Arcade üzemmód, megvan a játékban minden opció, illetve kihívás, amit az ember egy F1 szimulációtól várhat

POZITÍVUM

- Minden teljesen hivatalos
- Kellemes élethűek a versenyek
- Úgyes Iréning mód

NEGATÍVUM

- Az Arcade üzemmód túlságosan is egyszerű
- '99-es statisztikáknál lehetne újabb is



▲ Ebben nagy esőben veszélyes dolog pályamunkásnak lenni



▲ Talán rosszul mértem fel a követési távolságot?



Gran Turismo Séga-módra

SEGA GT EUROPE

Dreamcast

Típus	Autóverseny
Fejlesztő	Sega
Megjelenés	2000. december 8. (PAL)



▲ Két tüz között

ÖSSZEFOGLALÓ

Éjszakai/nappali, vidéki/városi helyszínekre igencsak kiidegzelt versenyek: a Sega GT egy kitűnő versenyjáték. Csak azért nincs okunk különösebben áradozni, mert majdnem ugyanezt már ki tudták vtelezni PlayStationra is. A pályák változatosak és érdekesek, a autók maximálisan lehet ismerni, a grafika teljesen jó, de az utóbbi időben meg erősödött Dreamcast-mezőnyével összehasonlítva nincs egészen semmi különös. A maszatos textúrával ábrázolt közönség, és a nem túl látványosan fénylő autók például nem igazán egy 128 bites hardver erejét bizonyítják: az F355 azért potátság. Hogy összefoglaljuk a lényegét: a Sega GT – egyik legjobb dreamcastos autóverseny, de nem kimagaslóan jó.

POZITÍVUM

- Rengeteg eredeti autó
- Gran Turismo-szerű játékmenet
- Érdekes és hosszú pályák

NEGATÍVUM

- Nem túl élethű irányítás
- Néhány értelmetlennek tűnő tuning
- Nem a legkorszerűbb grafikai megoldások

GRAFIKA ██████████ 80%

HANG ██████████ 83%

ÉRTÉK ██████████ 75%



Amióta a Gran Turismo megjelent PlayStationre, minden autós játékot hozzá szoktunk viszonyítani: a kategóriájában egyértelműen ez a játék az etalon. Eredeti autók, tökéletes grafikai kivitelezés és tuningolható gépek: tömören így lehet megfogalmazni a sikerreceptet. A receptet, amit persze sok más cég is megpróbált lemásolni – tegyük hozzá: több-kevesebb sikerrel. Dreamcastra maga a Sega próbálkozott a Sega GT "személyében", aminek tavaly év végén jött ki az európai verziója.

Az európai kiadás még azon hardcore játékosoknak is érdekes lehet, akik esetleg már korábban beszerették az amerikai, netán a japán változatot. Tudniillik a PAL-kiadás egy kicsit tovább lett csiszolva: sok helyen klasszabbak a hangeffektusok, jobb és életszerűbb lett az autók viselkedése és kezelhetősége, ami pedig a legfontosabb: a játékban szereplő autómárkák az európai izlésnek megfelelően lettek összeválogatva.

Ahogy azt néz a Gran Turismo óta megszokhatjuk, a játék indításakor pompás intro mutatja be a népszerű európai típusokat, melyről nehéz megmondani, hogy számítógépes animáció, és nem egy film. Már ez is előjele annak, hogy a játékban 130 eredeti autótípus közül válogathatunk – no persze az elején még nem mindjárt ekkora a választék. Az autóversenyzés ínyencsei főmunkájához érkezve a következő "fogások" közül válogathatnak: ehetünk... bocsnán: mehetünk különálló futamok, versenyehetünk az idő ellen, avagy kihívhatunk egy másik játékost – mármint ami a szokványos üzemmódokot illeti. A legnyegesebb persze a bajnokság üzemmód, ahol lépésről lépésre építhetjük autóversenyzői karrierünket, s így Gran Turismo. Saját izlésünknek megfelelően szerelhetünk össze autókat, a ehhez – rengeteg tuninglehetőségnek hála – 2 millió lehetőséget kombinálhatunk össze. Hát bizony a játékon erősen érződik a Gran Turismo hatása: a bajnokság menüje gyakorlatilag ugyanazon pontokból áll, mint ott. A megszokott fázisokon kell

végigmennünk: először is venni kell egy autót, aztán azzal különböző jogosítványokat szerezhethetünk, melyek segítségével egyre komolyabb versenyekre nevezhetünk be. A ranglétrán persze csak úgy tudunk előre haladni, ha folyamatosan fejlesztjük közben az autót, illetve a versenyeken nyert díjakból jobb veredákat veszünk – akár több kocsi is állhat a virtuális garázsunkban, amelyek közül aztán alkatomhoz illően válogathatunk. Erdékesesség, hogy nem csak gyári tuningokkal élhetünk: az ún. Carrozzeria pontot választva teljesen egyéni elgondolások alapján is barkácsolhatunk.

Az üzemmódok kapcsán még meg kell említeni, hogy van internetes lehetőség is, bár ez sajnos nem interneten keresztüli versenyt takar: mindössze felültehetjük az eredménytáblát (ha van olyan jó, hogy érdemes közzé tenni) a játék saját webhelyére, illetve csatlácsolhatunk, úgy-így letelgethetünk másokkal.

Az irányítás kicsit szokni kell. Az érzékeny analóg kormányzás és az igencsak jól rugózó autók eleinte olyan benyomást kelthetnek, mint ha az autó összevissza imbolyogna, de ez csakhamar megszokható, s onnantól teljesen átadhajuk magunkat a versenyés izgalmának. Azt mondjuk meg kell hagyni, hogy hiába választjuk a tapadócsab "grip" vagy a csúszósabb "drift" vezérlési módot, az autók úttartása túlságosan is könnyed, nem érezzük a súlyukat – nem annyira élethű az élmény, mint az F355-ben. Igazából talán még egy Citroennek sincs olyan rugózása, mint itt valamennyi autónak.

A Sega GT a maga 5 versenyversenyzőjával és 22 pályájával tulajdonképpen egy sülycsoportha sorolandó az F355-tel, illetve a Metropolis Street Racereel, ám – egyéb paraméternek köszönhetően – nem kétséges, hogy némileg elmarad az ektől. Kicsit kíméletesebb grafikával, illetve élethűbb környezettel pedig igazán Gran Turismo trónkövetelő lehetett volna.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Egy Viperral könnyű a éle tőrni



▲ Kellemes sétaautózás szürkülletben

Dreamcast

Típus	Autóverseny
Kiadó	Sega
	www.dreamsquare.co.jp
	Video System
	2000. november 1. (PAL)

Még mindig az élmezőnyben

F1 WORLD GRAND PRIX 2

Az F1 World Grand Prix első része egész szép emlékeket hagyhatott anno ■ Dreamcast-lajdónosokban, úgyhogy nyilván érdeklődésre tart számot a játék folytatása. Hogy rögtön középre vágjunk: egy hivatalos F1-játékról van szó, amiben ezúttal a 99-es idény lett feldolgozva, tehát ami a lényegét illeti, a szokásos pályákon kívül már Malaysia is be van iktatva a naptárba.

Az F1 World Grand Prix 2 kellemes átmenetet képez a nagyon élethű szimulációk és a könnyed arcade versenyek között – köszönhetően a jól elkitalált üzemi módoknak. Az arcade beállításánál nem kell profinak lenni, nem kell, hogy méterről méterre tudjuk, mikor melyik fokozatban kell lennie ■ sebességnek, s nem baj, ha netán átugratunk egy szegélykőn, hiszen a terelőszámok nem görbülnek el, nem sérülnek a kocsi. Ugyanakkor viszont az eredményes versenyzés érdekében még ennél a módnál sem árt rajta lenni az ideális ívekben, és a féket is jól időzítő, jó érzékelni kell használni – az analóg irányítás bizony nagy szerepet kap. A tanuláshoz kitűnő segítséget jelent a játék tutorial üzemmódja, ahol nem csak arról kapunk infót, mikor mire számíthatunk, s hogy az egyes kanyaroknál mi az ideális megoldás, hanem meg tippeket is szolgáltatnak, milyen keménységű gumit érdemes használni, vagy hogy az adott pályához mekkora leszorítóerő javasolt. Az utóbbi tanácsnak mondjuk csak akkor vesszük hasznát, ha a komolyabb, szimulációs szinten játszunk, ahol már számos műszaki paraméteren is változtatathatunk indulás előtt. Olyan szinten szimulálhatjuk az eredeti körülményeket, hogy még az időjárást is az eredeti 99-es évre állítjuk, a aztán ennek megfelelően kell kerek

cserélnünk – na meg javítatnunk a kicsúszások okozta sérüléseket. A játékban természetesen különböző nehézségi szinteket lehet beállítani úgy ■ rivális pilóták tudását illetően, mint a gép irányíthatóságára tekintettel: a szokásos módon, segíthet a gép ■ fékezésében, gyorsításban, és még ■ kormányzásban is.

Az autók remekül néznek ki – bár ■ ■ ■ előző rész fényében már nem újdonság. Belső nézetből a tükrök is megvannak, s a kocsi mozgása is elég reális. A vezető feletti kamerát választva még a pilóta sisakjának a rezgéseit is klasszül érzékeltetik a sebességet. Attik csak a külsőségek alapján ítélik meg a játékokat, azok az F1 World Grand Prix 2-vel elégedettek lehetnek. Noha nem egy Metropolis Street Racer kategóriájú textúrábjánokról van szó, a pályák is teljesen rendben vannak, mondatnyi részlegzadagok. Az út menti fák árnyékokat vetnek az aszfaltra, ahol elvileg tömegnek kell lennie, ott valóban emberek sereglegnek, s például Monacóban még az erkélyeket sem sörölték le a házakról. Habár hozzá kell tenni, hogy az említett gazdagságnak néha az ára, hogy az amúgy gyönyörű sima képfrisztés egyes pontokon észrevehetően megakadok. Kiváltképp amikor külső nézetből nézünk vissza egy versenyre.

S ha már a külső nézetnél tartunk, itt kell megemlíteni, hogy a játék azoknak is tartogat néhány opciót, akik az aktív versenyzés helyett csak kíváncsi nézőként szeretnék szemlélni a futamokat. Az úgynevezett Broadcast üzemmódban mintha a tévét kapcsolnánk be, s egy közvetített nézetünk végig egy virtuális futamról, a galéria opcióval pedig az egyes istállóhoz pillanthatunk be. Virtuális kiállítóterembe kerülünk, ahol körbefogathatjuk az adott csapat versenyautóját, arra rá is nyagthatunk, s mindemellett a pódium mellett ácsorgó pilótákra is rábökhetünk, mire elővashatjuk a karrierjük alakulását 1999-ig. Nagyságrendileg tehát nem lett jobb játék, mint a korábbi epizód, de az elsőséget azért megőrizte. Az első rész ismerői közül – a megszállott F1-rajongókon kívül – nemigen fog lázba hozni senkit, amúgy viszont újszülötnek minden új alapon feltel- lenül ajánlható!



▲ Gyorshajtók Monaco utcáin



■ Ilyen is csak a játékban van: eső a Hungaroringen

ÖSSZEFOGLALÓ

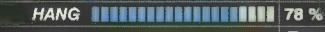
Az F1 World Grand Prix 2 ■ előző évi futam kicsit feljavított, vagy inkább úgy mondanánk: csak karban tartott változata. A 99-es idénynek megfelelően kibővült ■ malaysiai pályával, de ezt leszámítva nagyjából minden maradt a régiben.

POSITÍVUM

- Eredeti pályák eredeti szépségükben
- Jól elkülönítő arcade és simuláció mód

NEGATÍVUM

- Nem nagy előrelépés az elődéhez képest



▲ Sikerült kiegyenesítenem a kanyart

V. Z. zoli@vogel.hu



CHARGE AND BLAST

Ami a csövön kifér...



Típus	Akció
Kiadó	Xicat Interactive
Fejlesztő	Sims
Megjelenés	2001. február 8. (NTSC)

A SEGA mindig is híres volt a videó-játékairól. A játéktéri siker-gépek jelentős hányada is az ő nevükhöz fűződik. A Dreamcast megjelenésével még tovább bővíthették a palettájukat az akció-játékok terén. A C 'N' B is egy típusus, ízig-veéig akciójáték, ami történet és lényegét tekintve sem lóg ki ebből a kategóriából. A cél ismét a föld megemlése lesz, az ellenfelet megint csak csúnya, földön kívüli, velejük gonosz lények, akiknek pusztulniuk kell, lehetőleg minél látványosabban.

A középpontban három, természetesen mindenre elszánt, állig felfegyverzett ember áll, a rajtu(n)k áll, talpon marad-e az emberi faj, avagy mindörökké eltűnik a világmindenségéből. A három karakter mind különféle fegyverrel és képességekkel rendelkezik. A különbségek nem igazán nagyok, leginkább a tüzérség és sebesség az, ami változik. Miután kiválasztottuk a nekünk szimpa-

tikus, és vérmérsékletünknek leginkább megfelelő figurát, kezdetét is veszi a harc.

Minden karakter fegyvere három típusú löszerrrel működhet. Ezek természetesen nem egyformán hatnak minden támadóra, ennek kipróbálása talán az egyetlen fejtörő a programban.

A teendők igen egyszerűek: a rajokban érkező lényeket kell minél gyorsabban elpusztítanunk. A löser soha nem fogy el, nem úgy, mint az idő és az energiánk. Minden egyes rajnak megvan a maga főgonosza is, mely sokkal erősebb, mint a többiek, valamint egy kicsit firkásabb módon lehet csak átküldeni őt a másvilágra. A föellenfél legyőzése után következik az újabb helyszín, újabb, egyre erősebb létformákkal és vezetőikkel.

Az alap játékmódon kívül összesen még egy lehetőség van, mégpedig a "Time Attack". Itt egyes pályák teljesítésére korlátozott idő áll a rendelkezésünkre. Egy nagy hátránya azért van a játéktéri gépekhez képest, méghozzá az elhalálozás utáni "Continue" személyében. Ott, ugyebár csak az anyagi háttér korlátozott minket, a DC változatnál azonban meghatározott ennek a száma. Igaz, később ez az érték nőhet, de addig is el kell jutni valahogy...

Az irányítás igazodik a stílushoz, nincs semmi plusz, vagy újítás. Az analóg karrai mozgattuk a célkeresztet, a két fipergombbal oldalain tudunk, a maradék négy pedig a lövés illetve a három löszertípus betárazása. Sajnos, a technikai fejlettség már nem terjedt ki az ismétlődő fegyverekre, ezért minden lövés után újra kell táraznunk, ami egy kissé visszafogja a pusztítás lendületét, és esetenként, a csoportosan rohamozó ellenfeleknél ez igencsak idegesítő.

A játékmennel ellentétben a látványra nem sok panaszunk lehet. Csillog-villog az egész, impresszív robbanások és fényeffektusok jellemzik az egész progra-

mot. Mind a környezet, mind a lények kidolgozottak, "élnek" – az biztos, hogy ha a játék nem lesz sikeres, az nem a grafikuskon múlik.

A másik hangulati elem, a hanghatások tekintetében sem kell csalódnunk. Mély, dübörgő lövés hangok, folyamatos – néha ugyan kissé idegesítő – kommentár, lendületes zene. Nagy TV-n és kicsit komolyabb hangfalakkal igencsak lenyűgöző játékműnyben lesz részed – ha van lehetőség, ne habozz kipróbálni.

Ami hosszú időnek tűnik egy játéktéri gépen (különösen a bedobált pénzmenyenyiség esetén), az nem biztos, hogy tartós szórakozást nyújt az otthoni konzolokon. Ezekhez már egy kicsit több is kell, mert nem csak pillanatnyi kikapcsolódást remélve veszik a játékokat. Elvezetés és tartalmas a Charge N'Blast, amíg tart. de ez nem érhető meg örökben sem. A rövidsége ellenére egy jól megtervezett és kivitelezett program, amely könnyed és tartalmas kikapcsolódást ígér, és ezt meg is kapjuk maradék-talantul.

B-Chrome
b-chrome@freemail.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Kellemes kis program ez a Charge N' Blast. Ha éppen elegendő van a sok fejtrésből, csak előkapod, és levezeted a felgyülemlett feszültséget. Netán ha el szeretnél dicsekedni DC-d képességeivel, arra is jó eszköz lehet, hiszen látványan nem lesz hiány. Azt viszont nem állítom, hogy a tent említett alkalmakon kívül is sűrűn elő fogod venni ezt a játékot, mert – sajnos – a szavatossága igencsak gyorsan lejár.

POZITÍVUM

- Tökéletes játéktér-hangulat
- Kidolgozott karakterek és ellenfelek
- Pörgő, izgalmas játékmenet

NEGATÍVUM

- Gyorsan végigjátszható, és megunható
- Sok ellenfél esetén beleszagatt

GRAFIKA 87%

HANG 85%

ÉRTÉK 80%



▲ Leccsaplak, mint egy szőnyogot!



▲ Hü, mekkorát köptél, Józsi!



▲ Medic! Medic!

Ezt tényleg ki kell próbálni?!

CHAMPIONSHIP PRO SURFER

Dreamcast

Típus	Sport / Surf
Kiadó	Mattel Interactive
www.mattelinteractive.com	
Fellesztő	Krome Studios
Megjelenés	2000. november 28.

Most, mikor e sorokat olvassátok, a naplár szerint már tavasz van, ami után, köztudott, hogy a nyár következik. A nyár pedig egyet jelent a nyaralással, napozással és mindenféle, vízben művelhető tevékenységgel. A Championship Pro Surfer szinte mindenkinek segítségét nyújtja a nyári szabadidő eltöltésében. Van egyrészt ugye azok, akik megtehetik, hogy olyan vidékre utazzanak, ahol a művelhető – nekik ez feltehetően egy kis gyakorlásnak. És vagyunk mi (szerintem csak egy páran...) , akiknek összesen ennyi jut a szőrfőzés világából.

A játék – a nevéből is kiderül – egy "szőrfúrószimulátor", amelyben, hasonlóan az ilyen jellegű extrém-sport játékokhoz a hullámok hátán lovagolva kell mindenféle trükkökkel elképráztatni a pontozókat, s a legmagasabb pontszámot összesígyeskedve kell magunk mögé utasítanunk a többi résztvevőt a különféle versenyeken. Elméletben ez igen egyszerűen hangzik, de a gyakorlat teljesen más. A TV képernyőjén keresztül nézve ott látható emberi lények játékosak, könnyedséggel akrobatikáznak a hullámokon, nekünk miért ne sikerülne ez egy programban? Hát, nem biztos, hogy fog...

Mielőtt nagy mellényet nekvánágnak megdönteni a jelenlegi surf-király(nő) trónját, látogassuk meg a gyakorlás-üzemmodot. Ugyanis, az első percekben újra kis gyereknek érezhetjük magunkat, miután megpróbálunk felállni a deszkán. Lévény, hogy a "tehesem-visszamaszom" effektus

engem igencsak erre emlékeztet. Nem egyszerű dolog már a felállítás sem, de ezek után jön a fekete leves: megmaradni a deszkán, sőt különféle trükköket végrehajtani. Lehet, hogy én nem vagyok elég amerikai, vagy őstehetségtelen ezen a téren, de azért ez egy kicsit erős...

Magyarán, a játék roppant kezelhetetlen. Sok gyakorlás után persze lehet sikereket elérni, de az addig vezetó utat nem sok mindenki fogja végigszenvedni, legalábbis, itt Európában.

Ha mégis sikerülne egy kis önbizalomra szert tenni, azt már a legelső bajnokifutam atomjaira robbantja. Ugyanis itt már nem csak az elemekkel és a gravitációval kell megküzdenie az egyszerű játékosnak, hanem a programozók jópofának hitt ötleteivel is. Ezek mindenféle vízi akadályok formájában jelentkeznek, mely dolgok még tovább nehezítik az amúgy sem könnyű feladatunkat.

A látvány sem sokat segít abban, hogy beleéljük magunkat a szőrfűzők lelkivilágába. Ez a grafika a csúcsra emelve egy PSX-es programot, de a DC képességekhez képest igencsak vérszegény. Sem a táj, sem a figura kidolgozottsága nem meggyőző. A kameranézetek közül talán egy, ami használható, a többi ugyan jó rálatást ad emberünkre, de ez az irányítatlóságot még tovább csökkentti.

Nem sok erőnye van a programnak, de a hangok és a zenék ide tartoznak. Jó, mondjuk a hanghatásokat nem igazán lehetne elrontani, de a zenék tényleges odafüggyelést tűkröznek. Ha az ember fia meghalja ezeket a számokat valahol, egyből a szőrf jut szűbe.

Igencsak vegyesek az érzelmeim a játékkal kapcsolatban. Lehet, hogy nem könnyű egy kis deszkán egyszerűen mérleg hullámok közepette, de nem is igényli senki egy programnál, hogy ezt

kelljen éreznie. Ha így lenne, még egy egyszerű autoversennyel sem játszhatna a mostani PSX-tulajdonosok 80%-a. A játéknak elsősorban a szórakoztatás a célja, ami jelen esetben inkább görcsös, sokszori próbálkozást jelent, több-kevesebb sikerimményvel. Az alapötlet nem rossz, de a kidolgozás igen, mind kezelhetőség, mind grafika terén.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Kirobbanó sikerem van

ÖSSZEFOGLALÓ

Hát, nem estem hanyatt a játéktól (benne annál többször). A sport még csak tetszene, de nem ez a játék fogja bennem elmélyíteni a rajongást. A program sem kinézetben, sem irányítatlóságban nem remekel, éppen csak eléri a közepes szintet. Lehet, hogy jó sport a szőrf, és a játékokban nem tűkrözök.

POZITÍVUM

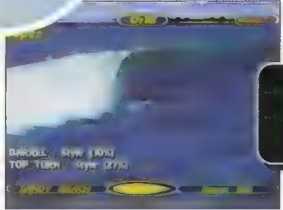
- Találó, hangulatos zenék
- Most már ilyen játék is van...

NEGATÍVUM

- Nehéz, körülmenyes irányítás
- A grafika nem használja ki a DC képességeit
- Unalmas, csak fanatikusok számára élvezhető játékméret



▲ Átmeneti hullámvölgybe kerültem



▲ A filmekben is így csinálják!

GRAFIKA 45 %

HANG 85 %

ÉRTÉK **69%**



Bang? Eltaláltak!

BANG! GUNSHIP ELITE



Dreamcast	
Típus	Akció
Kiadó	Red Storm Soft
www.redstorm.com	
Fejlesztő	RayLand
Megjelenés	2000. november 14.

smét egy PC-s átiratot üdvözölhetünk körünkben a Bang! Gunship Elite személyében. A Rayland fejlesztői valami hihetetlen dolgot vittek véghez: elkészítették az első hibátlan, teljes Windows CE alapú PC-DC átiratot. A sebességére egy szavunk sem lehet, grafikai káráan pedig csak egy picit marad el – ha egyáltalán elmarad – a PC-s nagytévtől. Ezzel a cég bebizonyította, hogy nem csak SEGA-s fejlesztőkészlettel lehet szép és gyors játékot csinálni, hanem a WinCE készlet is alkalmas erre a célra. Csak hát érteni kell a programozáshoz és ismerni kell a DC lehetőségeit.

A játék története eléggé sablonos. Valahol a távoli jövőben, az Androméda csillagködben véres harcok dúlnak a Khának nevezett energiaforrás kitermeléséért. A jók oldalán a Hármak Szövetsége áll, név szerint Arikhanok, Dagonok és az android Numidianok. E tömörülés évek óta harcban áll a Sektar fajjal, akik minden áron meg akarják szerezni a Khá-ban gazdag területek feletti ellenőrzést. Időközben színre lépnek Morgothok

ok is, akik a Sektar-ok oldalára állnak. Ebben a kielezett helyzetben minden épkezláb pilótára szüksége van a Hármak Szövetségének. A játékosnak egy fiatal Arikhan pilóta – Xaha – bőrébe bújva kell megmenteni a Hármak Szövetségét. A hatalmas veszteségek miatt eléggé megcsappant a szövetséges flotta létszáma, így sok esetben teljesen egyedül kell meg nekimmennünk sokszoros túlerőben lévő Sektar és Morgoth kötelékeknek. Persze mint az közüdtö, az Arikhan-ok kitűnő pilóták...

A játék 19 egyre nehezedő küldetésből áll. A fegyverek eleinte igen gyenge hatásfokúak, de a játék előrehaladtával egyre jobb és erősebb pusztító eszközökhöz juthatunk. Összesen 9 féle fegyvert alkalmazhatunk ellenfeleink likvidálására, sajnos a legerősebb Plasma Cannont (mindent szétlvisz, ami az útjába kerül) csak utolsó küldetésnél kapjuk meg. A DC lehetőségei miatt – nehéz igazán pontosan célozni – eredeti PC-s játék célzási rendszerét egy kicsit átalakították. Elég, ha az éppen kijelölt ellenséges célpontot a célkereszt közelébe hozzuk, és az automatikus célzó rendszer befojja. Az aktív fegyver lövedékei célra tartva fogják követni a leendő prédát.

Minden fegyvernek más-más befogási érzékenysége, így jobbakkal érdemes tartalékolni a nehezebb időkre. Csata közben három dologra kell figyelni a hajókkal kapcsolatosan. A pajzsunk töltele, a hajótest sérülései és a hajtómű szulfája. Ezeket természetesen menet közben is tudjuk regenerálni: a lelőtt ellenfelet esetenként hátrahagynak kis csomagocskákat. Azok számára, akik esetleg idő előtt kifogytak a lözszerből, itt egy kis csalás: az előzőleg már teljesített küldetések bármelyikére újra nekime-

hetünk, és az ott felszedett löszert továbbvihetjük az aktuális küldetésre.

A Bang! igen szépre sikerült. Gyönyörű, nagyfelbontású textúrák borítják űrhajókat és űrbázisokat. A háterek nem egy esetben valódi csillagképek feloldozásával készültek, így tökéletes űrhangulat kölcsönöznek a játéknak. A hangok és a zene szintén profi emberké munkáját dicsérik, és teljessé teszik játék hangulatát.

Sajnos semmi sem tökéletes, és ez a Bang! Gunship Elite is igaz. Míg a játék alapvető kivitelezése kimondottan profi, addig érthetetlen módon kimaradtak belőle dolgok. Az első a különféle játékmódok totális hiánya. A sztori mód tényleg jó, de akadt volna még egyéb lehetőség is. A legjobban a netes támogatás kihagyása fáj. Míg PC-s változatban kedvünkre nyomhattuk a hatalmas száktát a neten, addig DC-változatból ez teljesen kimaradt. Talán csak a nagy decemberi hajrá az oka, talán csak programozási nehézségek akadnak. Ezt sajnos már nem tudjuk meg.

SakmaN
sakman@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

A Red Storm – és Tom Clancy – garancia a jó játékra. Ha végignézzük az eddigi felhozatalukat, akkor szinte csak kivételt találunk. A Rainbow 6 készítői ezúttal is alaposan kitették magukat. A PC-s Bang! Gunship Elite átkonvertálása gyakorlatilag tökéletesre sikerült, csak az a fránya netes támogatás ne hiányozna belőle. Ennek ellenére bátran ajánlom a kategória kedvelőinek.

POZITÍVUM

- csodálatosan szép grafika (VGA-box előnyben!)
- remek játszhatóság
- WinCE használhatóságának ékes bizonyítéka

NEGATÍVUM

- nincs NET támogatás
- magyon nehéz
- buta fizikai modell (a gépek megállnak az űrben)

GRAFIKA 90 %

HANG 84 %

ÉRTÉK 77 %



▲ Nem otthon hagytam a napszemüvegem?



▲ Ne gyere közelebb!



▲ Hány literes a dobozos kóla?

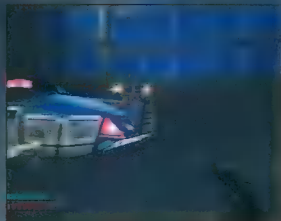
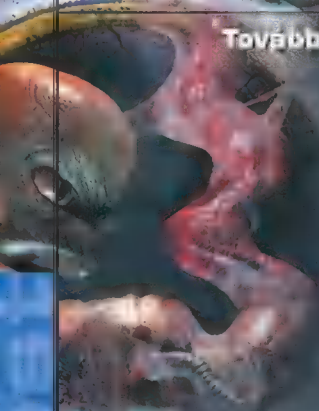


Nintendo 64

Típus	FPS/Akcció
Kiadó	Acclaim
www.acclaim.com	
Acclaim Studios Austin	
Megjelenés	2000. május 31.

TUROK

Tovább csökken a dínópopuláció



▲ Ebbe a kis szondába tessék tűjni



▲ Nofene, kinyomódott a fogkrám?



▲ A bal alsó hatos ■■■■



Valahogy sohasem értem a Nintendo üzletpolitikáját. Adva van számukra egy elég nagy tudású gép, profi fejlesztőgárda és nagy rajongói tábor. Minden adva tehát a sikerhez, és még sem igazán sikerül meghódítani – teljesen a piacot. Hiába, hogy a megjelenő játékok nagy százaléka tisztes munka, maga az ösztértermés még mindig kevés a kereslethez képest.

Az eddig megjelent sajtószemzőgő lövöldözős játékok is a minőségi programok közé tartoztak (Golden Eye, Perfekt Dark, Turok-sorozat), s ez alól a legifjabb Turok-csemete sem kivétel. Az Acclaim gárdája ismét kitett magáért, és egy átgondolt, megtervezett játékkal gazdagította a kis-ső mostoha sorsú N64-tulajokkat.

A történetet többé-kevésbé szorosan követi előző részek vonalát. Amikor Turok 2-ben a Primagen urhájo

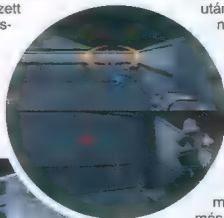
felrobbant, az beindított egy láncreakciót, mely megsemmisítette a környező világot. Ez a detonáció szinte darabokra lépte Obliviont. Az események hatására egy új univerzum született. A cél megkeresni az utat az Elveszett Földre, amely az újjászületés kulcsa. Hogy merre vezet az út, azt senki sem tudja...

Hát, igen, ismét egy világ sorsa szakadt nyakunkba... Ám a megmentéséhez vezető út igencsak hosszadalmas és veszélyekkel teli.

A bevezető animáció képsorai után ér az első meglepetés: nem egy, hanem két karakter közül választhatunk.

Két személy áll rendelkezésünkre – a játékmotort és a megoldási lehetőségekre is. A hölgy – Danielle – és a bátyja – Joseph – más-más képességekkel rendelkeznek, melyek természetesen más pályamegoldást is igényelnek. A választás után már nincs is más dolgunk, mint megtalálni az utat, és már láthatjuk is a záróanimációt... Na persze, addig még jó néhány helyszínen és megszámlálhatatlan ellenfélnek kell átverekednünk magunkat. Ez öt nagy helyszínt jelent, összesen több mint 20 pályával.

A játék kisebb szakaszokra oszlik, melyek végén természetesen megtalálhatóak a főellenfelek is. Ezek legyőzéséhez



▲ Jogostványt, forgalmi engedélyt...

nem elég a tüzérv, szükség lesz egy kis agymunkára is. Itt nem működik a lövőm, amíg mozog taktika, az adott helyszín elemeit, tereptárgyait kell felhasználni. A szakaszok, illetve részfeladatok megoldása után a jutalmunk nem marad el: az átvezető animációk igencsak impresszív benyomást keltenek (összesen kb. félóra animációt láthatunk, ami azért igen szép teljesítmény).

A fegyverek tekintetében sem lehet senkinek hiányérzete. Összesen 24-fajta gyilkos szerszám áll rendelkezésünkre, melyek még tovább is fejleszthetők, tovább növelve a csatákban a túlélési esélyeinket.

Az irányítás maradt a régi – azoknak, akik szeretnék és megszokták, nem fog nehézséget okozni, de aki most játszik először Turok-epizóddal, annak igen sok kellemetlen percet és bosszúságot fog okozni a kezelési elajzaitása.

Nagy változás az előző részekhez képest, hogy most már bármikor menethetünk, sok felesleges máskézléstől és bosszúságtól kímélve meg a játékosok.

Azért történt némi visszafajlás is a játékban, ami elsősorban az ellenfelek intelligenciájában figyelhető meg. Nem "taktikázunk" annyit, inkább szimplán, egyszerűen lerohanják a játékosok. Így, bár kicsit kevesebb a reakcióidő, mégis gyorsabban le lehet szedni az egyes vonalban közeledő átokfajzatokat.

Természetesen ebben a részben sem hanyagolták el a többjátékos módot. Ismét sok lehetőségünk nyílik, hogy megmutassuk ismerőseinknek, ki is az úr a házban. Egysszerre akár négyen is kergethetik egymást a különféle arénákban, bár ehhez már a memóriabővítő ketycere, no meg egy nagyobb tévé sem árt.



▲ Emzépérisz, jelentkezz!

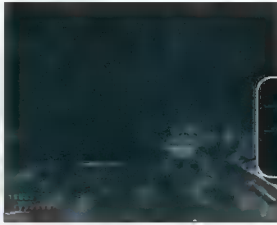
szesen nyolc játékmód és 48 helyszín várja a csoportos hírget kedvelőket.

Ha már a kiegészítőknél tartunk, rá is térünk a grafika elemzésére. A bővítő használatá nélkül is igen tisztesseges képmínőséget kapunk, amelyet az említett eszköz még tovább javít. Változtatható a felbontás is, mely segítségével igen csak növelhető a program futási sebessége, ám nagy látványbeli különbség nem nagyon lesz. Látszik, hogy a készítő nemcsak a nével szeretett volna eladni az újabb epizódot, rengeteg újabb ellenfelet, helyszínt találtak ki, s ezek sem lettek csak úgy összezsápvá. Összesen kb. 40 különféle lényvel lesz elszámolnivalónk a játék során.

A hanghatásokért felelős stáb sem lazított, míg a többiek szorgalmasan dolgoztak, ennek eredménye meg is látszik. Szinte minden hanghatás új, nagyon keveset vettek át az előző részekből. A háttérzenére sem lehet egy szavunk sem. Egy igen érdekes elegyet hoztak létre különböző stílusú zenékből, s ez megfelelő háttérrel szolgál az egész játéknak.

A végigjátszások után – a Golden Eye – teljesítményünktől függően nyílnak meg újabb lehetőségek, játékmódok, melyek segítségével még változatosabbá tehető az amúgy sem kimondatlanul hatalmas játékméret.

A Turok-sorozat rajongóinak ismét nem kell csalódnuk, az Accaiam csapata ismét kitett magáért. A változatos történet, vegyülve a már megszokott képi és hangmínőséggel ismét egy kellemes elegyet hozott létre. Az alapkonceptió kissé ugyan más, mint az előző részeké, de még mindig érződik az eredeti Turok-hangulat.



▲ Nem a kamerába fröccsent a gyveleje?



▲ Elszállt a bácsi feje



▲ Ez nem megy, hanem jön!

ÖSSZEFOGLALÓ

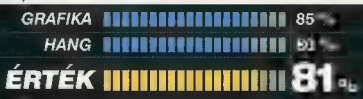
■ Ilyen programok miatt él még N64. Nem mondom, hogy ez a csúcs, de minden megtalálható benne, ami egy jó programhoz kell. Ötletes, szép, több személy által játszható – sokkal több nem is a játékosoknak. Igar, szíriem ez a dinómizéria már kissé leülepedhetne, de ez sem sokkal rosszabb, mint az utók és társaik. Nem feltétlenül ajánlott a legkisebbeknek, de a többiek biztos megtalálják benne a számításukat.

POZITÍVUM

- Ismét egy minőségi játék
- Profi munka minden lére – kivétel, ellen-ségek, tegyverek
- Ötletes, sokszínű többjátékos módok

NEGATÍVUM

- Kissé leragott csont már ez a dinóléma
- Az osztott képnyvös multiplayer mód akkor sem igazán



Plúto kutyát elrabolták!

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Nintendo 64	
Típus	Gokartverseny
Kiadó	Nintendo
	www.rareware.com
Fejlesztő	Rare
Megjelenés	2000. november (PAL/NTSC)

Ha megkérdezzük a Nintendo-tulajdonosokat, szerintük melyik versenyték a legjobb a gépükre, nagy valószínűség szerint kétféle választ kapunk: a Nintendo saját fejlesztésű Mario Kart 64-e, vagy még inkább a Rare-féle Diddy Kong Racing. Utóbbit figyelembe véve örömmel vehetjük tudomásul, hogy a nyárson Disney-rajzfilmek sztárok egy olyan gokartversenyen merik össze az erejüket, ami mögött szintén a kiváló angol fejlesztőcsapat áll.

A Mickey Speedway USA-ban hat jól ismert figura áll rajthoz, de persze később még többen is kedvet kapnak a versenyezéshez, hiszen ahogy illik, a eredményes játék jutalma, hogy új karaktereket is elidhíthetünk. Mindenesetre az alapmezőny a következő szereplőkből áll: Mickey, Daisy, Goofy, Pete, Minnie, és Donald. Természetesen attól függően, hogy melyiküket üteltük a gokartunkba, a járműnek úgy változnak a menettulajdonságai: a testesebbek alatt csökken a kezelhetőség, a carsúsi lányok alatt ellenben szinte kiszaladnak a kerekek, míg az átlagos Mickey és Donald járgányok nagyjából kigyengyeltek a viszonyok.

A játék címében nem véletlenül van benne az USA: a legfrissebb amerikai tájakon versenyezhetünk A-tól Z-ig - vagy legalábbis A-tól Y-ig, elvágva Alaskától a Yellowstone parkig terjed a választék. Az összesen hétféle pályát így nagyon különböző viszonyokat vonultat fel: csúszkálhatunk jégén fagyban, szá-guldhathunk poros utakon, fahidakkal tarkított sziklás

szepertlén is akad, megesik, hogy Las Vegas kaszinóin keresztül vezet az út.

Gokartverseny - Mario Kart óta - nem létezik különböző trükkös fegyverek nélkül, s ez alól természetesen a Mickey's Speedway USA sem kivétel. A felvehető cuccokat kérdőjeles hordók rejtik, melyeket felnyitva - áthajlva rajtuk - mindenféle örül fegyver kerül elő. Az alábbiak sorolódnak ki véletlenszerűen:

- Token kézbesítőgép: a pályákon sok helyen láthatunk érmekeg forogni, amiket mindenképpen érdemes gyűjőgetni, mert a sebességet növelik. A hordóknak rejő "pakkkal" ebből a fajla érmeből egyszerre háromat is kapunk.

- Szénsavasüdítő-spric: mint tudjuk, a felázott üdítőss dobozokban túlnyomás keletkezik - Mickeyék ezzel az energiával rövid ideig turbó meghajtásra kapcsolhatnak.

- Lassító festékcseppentő: jó öreg James Bond-trükk, vagyis egy kis folyadék az útra, amitől mindenki kicsúszik - mármint aki rámegy. Alapvetően a hátunk mögé rajuk le - pacát, de ha felfelé nyomjuk az irányítót, előre is ki lehet löni.

- Túlnyomásos baseball-labda: a baseball-labdát nyílegyenesen löhetőjük a belse, ha eltalál valakit, az azonnal fellobban. A falakról lepattan, s nelessebb a letasult, ott marad a pályán, úgyhogy vigyázzunk: mi magunk is bele tudunk menni a saját "csapdánkba". A müködése pont az ellenkezője, mint a festékcseppentő: alapvetően előre lövődözhetünk, de ha lefelé húzzuk az analóg kart, hátrafelé is lehet.

- Mikrokeresek nyomkövető: különböző elnevezés egy rádióirányítású kocsit takar, ami egész egyszerűen célkövetős lövedékként funkcionál.

- Antigravitációs mágneses repülő: egy rádióirányítású repülő, melyet bármikor elereszthetünk, az követi a pályát nyomvonaltól, s belerohan a előtünk haladó versenyzőbe.

- Sellak alapú pajspáncó: a lakkbevonattal ideiglenes pajzsot kapunk, ami azonban nem csak sértetlenséget biztosít, de azonkivül folyamatosan csúcsebbségen tart minket - még ha falnak

is megyünk, vagy ha le is szaladunk utról.

Megrendelhető rosszdó: a viharfelhővel minden előtünk haladó versenyzőnek külön vihart rendelhetünk, s ez persze lassítja a tempójukat.

Amit sajnos hiányoltam a játékából, az a Diddy Kong Racingben nagyon jól bevált kalandos üzemmód. Míg nem láttam a játékot, reménykedtem benne, hogy itt is majd klassz összekötő helyszíneken válogathatunk - egyes pályák között, illetve jópofa küldetések árán nyithatjuk meg azokat, de sajnos a játék egy teljesen szokványos menürendszerrel müködik. A szereplőválasztás után rögtön a főmenübe kerülünk, ahol aztán kiválaszthatjuk az üzemmódot, az ezeknek megfelelően adja be a helyszíneket a gép. Jóllehet azt hozzá kell tenni, hogy ez a szokványos menürendszer amúgy igen látványosan van megoldva: 3D-ben kidolgozott gye-rekszobában forgóldozhatunk, a játékkockákra vannak felrajzolva az egyes üzemmódok. Ezek az üzemmódok pedig az alábbiak.

Először is van három versenysorozat: Traffic Troubles, Motor Way Mania, Freewayphobia. Mindhárommal azonosak a szabályok, tulajdonképpen egyforma bajnoksgokról van szó, csak éppen más-más pályákon keresztül juthatunk el a kiindulóponttól a végcélhoz. Az egyes versenyeken az nyer, aki elsőként fut be a harmadik kör végén a célegyenesbe. Minden versenyző pontot kap a helyezés alapján, kivéve a utolsó kettőt: ha ne-tán magunk lennénk azok, akkor az any-



▲ Széthullott Goofy járgánya, ■ sajnos már túl későn





▲ Milyen gyorsan elázott, de a pályán jó a irányítás – no meg a kocsik is jók!

nyit jelent, hogy egy folytatási lehetőséget elvesztünk. Csak háromszor indulhatjuk újra egy-egy versenyt (egy bajnokságon belül), úgyhogy nem szabad elhanyagolni egyetlen futamot sem.

A bajnoki futamokon kívül van mód természetesen gyakorlásra: egyrészt az idővel, illetve a legjobb időnk szellemképevel versenyezhetünk (sőt még a fejlesztők legjobb eredménye is bekapcsolható szellemautónak) tetszőleges pályán a Time Trial üzemmóddal, másrészt száguldozhatunk összevissza egy hatalmas nagy gyakoróléhszínzinen a Practice módban – utóbbinál ellenfelek egyáltalán nincsenek, mint ahogy téte sincs a dolognak.

Végül van még egy érdekes üzemmód: a Contest, mely módhoz négy speciális aréna van rendszerezve. Ezeken ugyan is nem az elsőség megszerzése a cél, hanem hogy minél tovább versenyben maradjunk, s minél eredményesebben alkalmazzuk a felvethető fegyvereket. Valamennyi versenyző három lufit kap, s amikor találát éri, ezek közül egy kipukkad. (Ismerős lehet már a Mario Kartból.) Ha elfogy a lufi, a játékos kiesett a versenyből.

Ami azt illeti, ezzel szinte mindent el is mondunk a játékról. Azt hiszem, az üzemmódok választékával tulajdonképpen elégedettek lehetünk. Csak amint már említettem, egy Disney-játékba különösen nem ártott volna valamilyen történetmesélő mód, no meg főellenségek sem. Bár kitaláltuk egy sztorit a játékhoz, de a elég gyengéske. Pete és bandája elrabolja Plüöt, mire Mickey és barátja Ludwig Von Drake üzletbe rohannak néhány versenytárgnyit, hogy utolérjék a kutyarablókat: há énny!

A játék grafikája olyan, ami miatt messze búsítk lehet a Rare: nem kicsis a helyszínek, s kellően karakterisztikusak, nem színek az eredeti Disney-karakterek kidolgozásáról, akik mellesleg folyamatosan dumálnak a jellegzetes hangjaikon. A ze-

nék szintén eléggé "rajzfilmesek". Bár igazi helyszínekről lévén szó a játékban nincsenek varázslatok és egyéb természetfeletti dolgok, a pályák kellően izgalmasak: vannak elágazások, és mozgó te-reptárgyak is. Van köztük nagyon könnyű helyszín, és van köztük nagyon beugratós is. Például az, hogy valahol bónusz hordók vannak, még nem jelenti azt, hogy arra mindenképpen érdemes elmenni. Persze a győzelem csak gyakorlás kérdése, illetve meg kell ismerni a pályákat, mert amúgy a nehézség tisztességesen lett beállítva. Ha néha úgy is tűnik, hogy csat a játék, mentsegére legyen mondvra, hogy segít is sokszor. Gondolkodt itt arra, mintha nem csak a szerencsén múlna, milyen fegyvert kapunk. Ha például nagyon le vagyunk maradva, meglepően sűrűn kapjuk meg az esőfélben trükköt, ami ugyebár minden előtünk lévő versenyzőt egyformán hátráltat. Viszont a három folytatási lehetőség kicsit kevésnek tűnik. Még akkor is, ha ez azzal magyarázható, hogy a bajnokságok mindössze négy futamból állnak. Nagyon hamar el tud fogyni a continue, úgyhogy a versenyzésnek minden csínját-bíját ki kell tapasztalunk. Karnyagósbab utakon természetesen csúsztatni is kell a gokartot, no meg a Turbo Start is idővel nélkülözhetetlenné válik. (Az utolsó pillanatban kell gázt adni.)

A jó eredményeknek végül nem marad el a díja: az aranykupák birtokosai új versenyzőket, illetve új versenyzőzatrókat kapnak – merthogy a három versenyen még csak tizenkét helyszínt szerepel a húszból. Az egyik versenyzőzathoz a kupákon kívül rejtejt kocsidarabokat is össze lehet szedni a pályákról, úgyhogy ha nyomokban is, de tulajdonképpen fel lehet fedezni a játékon néhány Diddy Kong Racingből örökött vonást.

Persze az is lehet, hogy nem kéne ennyit a DKR-hez hasonlítatnom a játékot. Ha ugyanis nem a Rare lenne a fejlesztőcsapat, akkor valószínűleg nem győznék ádmozni, hogy milyen egyszerű játékot adott ki a Disney. Az a baj, hogy a jót könnyű megszokni, és utána ami csak egy hangyányit is kevesebbet nyújt, azt hajlamosak vagyunk átbecsülni. Szóval ha nem is úti meg valami a DKR színvonalát, attól még lehet egyszerű játék, mint ahogy a Mickey's Speedway USA is az.



▲ Fényes páncélom birtokában nem adok elsőbbséget a hölgyeknek

ÖSSZEFOGLALÓ

A Diddy Kong Racing után kicsit többet lehetett volna elvárni a Rare alkotógárdájától, főleg, hogy a már több mint hároméves játék. Ettől függetlenül igen jól sikerült versenyjáték a Mickey's Speedway USA: a nem a egy mestermű, de igazán élvezetes darab. a egyre apadó N64-es kínálatban meg a becsülni a ilyeneket.

POZITÍVUM

- Igényesen kidolgozott Disney-karakterek
- Viszonylag sok és érdekes pálya

NEGATÍVUM

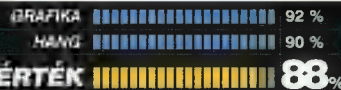
- Nincs történetes mód, nincsenek főellenségek
- Kevés a fegyver



▲ Donald egy rádióirányítású "versenyzőt" küld Goofy után

V. Z.

zvoli@voget.hu



videoeszközök

ap témája:

Az adattárolás jövője

Van-e alternatívája a merevlemeznek?



A CHIP Magazinnak ehhez a számaához két CD-ROM tartozik. Ha hiányoznának belőle, kérje az elárústódt!

csak hogy ez a változat már scriptmotor



magazin
augusztus • 1092 Ft • Elő

TEHNIKA ES KOMMUNIKÁCIÓ

Magyarítsunk alkalmazásokat
tan A.E.

playstation 2 • dreamcast • nintendo

Műszaki Magazin

PP

partál



PLAYTIPP



Tartalom

C-1280
Darkstone88
Turok 396



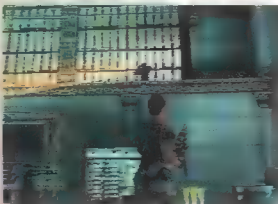
(C-12)

Final Resistance

A C-12-ben – sok más akciójátékhoz hasonlóan – egy egyszemélyes hadsereg irányítása a feladatunk, s természetesen mi más is lehetne a dolgunk, mint a világ megmentése. Ezen tevékenységünket ott kezdjük, hogy ledobnak minket a városba, ahol nyüzsgenek a megszálló kiborgharcosok.

A küldetések előtt mindig hősünk felettesei, Grisham ezredes, illetve Carter doktor nő feljegyzéseiből tudhatjuk meg, mi is tulajdonképpen a dolgunk – no meg a rövid bevezetőkből, illetve eligazításokból. Az első naplórészlet a hősünkbe ültetett implantárról szól: ezen keresztül tartják a kapcsolatot velünk, s látnak el minket menet közben is parancsokkal, illetve tanácsokkal. Az első bevetésünkön ellenállás egy előőrsét kéne megtalálni, melyel már órák óta megszakadt a kapcsolat. A terep megközelítéséhez a villamos használatát javasoljuk, csak hogy az egyelőre üzemképtelen.

Első küldetés

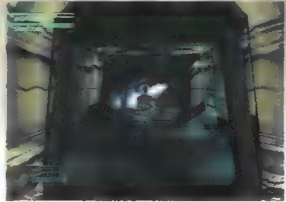


Az elveszett őrzőjáték

Az utcán kezdetben folyamatosan jönnek üzenetek, melyek az irányítást magyarázzák. Haladjunk csak egyenesen át a felborult kamion alatt, mire egy ajtóhoz érkezünk, s az hirtelen kiszakad. Ekkor találkozhatunk elsőként a kiborgharcosokkal. Hogy rövidere fogjuk az ismeretségenket velük, fegyverhasználatához kell folyamodnunk.

Az egyszemélyes hadsereglésége bizony a

Magyar Honvédségével vetekszik, hiszen meglepőde kell konstatálnunk, hogy az izompólon és a terepszínű gatyán kívül mindössze egy pengével látták el hősnöket. Na jó, azt azért hozzá kell tenni, hogy a penge nem a hadtápiszlet-hez tartozik, és még csak nem is borotválkozashoz használható, hanem magas szintű idegen technológia terméke, amivel igen hatékonyan apríthatjuk a bűnt. Az épületbe belépve egy értékes fegyvert pillanthatunk meg a földön: inentől végre már géppisztolyt is használhatunk. Az L1-gyel válthatunk át, ellenfelek befogásához pedig célszerű az R1-et használni – úgy azt is láthatjuk, mennyi energiájuk van. Lőserutánpótlásról az ellenség fog gondoskodni: sose felejtjük el megnézni, nem ejtenek-e el valamit a túlvilágra távozók. Rövid gyaloglás után ráakadunk a Központi Állomásra, ahol elsőként menthetünk, bár előbb végzünk kell két orvlövész kiborggal, akik magasból tüzelnek ránk – használjuk a géppisztoly gránátvető funkcióját. Közben újabb parancsot kapunk: be kéne kapcsolnunk az állomás áramellátását. A parancs végrehajtását azzal kezdjük, hogy a túldoldalon távozunk, majd az utcán az elhagyott ládát toljuk a tűzlétra alá. Másszunk fel, az úttorlasz túldoldalon keressük meg az épület főkapcsolóját. Egy kiborg őrzi a kérdéses panelt, akit persze likvidáljunk. A bal oldali kapcsolóval váltunk át a kettes vágányra, s próbáljunk meg áramot adni a jobb oldali kapcsolóval. Ezek után másszunk vissza, de vigyázzunk, mert időközben leszakadt elektromos vezetékek immár áramot vezet a tűzlétra. Mielőtt tehát felkaplatnánk, váltunk át first person nézetbe (R2), és lövjük szét a vezetéket – ott, ahol az épületbe becsatlakozik. Az állomásan ekközben lángszórós kiborgok jelennek meg, ezért csak némi küzdelem után szállhatunk be végül az üttört-kopott villamokocsiba. Előtte azonban még egy fontos dolgot fel kell vennünk: a peronon hever egy idegen technológiájú pajzs. Erre mindjárt szükségünk is lesz, mert a villamossínek fölött időnként gőzsugarak csapnak be, s minthogy a kocsi ablakai ki vannak törve, csakis ez az új pajzs védhet meg minket. A háromszög nyomva tartásával kapcsolhatjuk be. Hozzá kell tenni: ahányszor csak találát ér minket, a pajzs ereje csökken – no persze a játék során még talál-



hatunk újabb pajzsokat. A villamossal megérkezve egy sérült katonába botlunk, megtudjuk, hogy az idegenek megszállták az ellenállás kórházát és mindenkit lemészároltak. Szerencsétlen fickónak némi moriumot kéne keresnünk. Ezzel a művelettel tulajdonképpen megismerhetjük, hogyan kell a tárgyakat használni. (Nem nagy öröndőesség; ha kulcsfontosságú helyen állunk, az X megnyomására bejön a tárgylistánk, s onnan választhatunk, mit akarunk az adott dologgal használni, illetve – mint ez esetben is – azzal személynek átadni.) A kórházban nem esik nehezünkre egy orvosi ládát találnunk, igaz találhatunk azonkívül néhány kiborgot is. A pult mögött ácsorgó kiborgtól egy kulcskártyát vehetünk el: azzal nyithatjuk meg a továbbvezető utat – csak használjuk a sugárkapu kapcsolóját. Az elsősegélyládat persze előbb vigyük el a katonának, mire cserebe egy kulcsot kapunk valami raktárhoz. Ez a raktár ugyanonnan nyílik, mint ahol a sugárkaput kell kikapcsolni, s löszert meg energiát találunk ott.

A következő útszakaszt droidok őrzik: ha ügyesek vagyunk, ezeket kikerülhetjük. Ujabb roncsokon kell átkelnünk a tűzlétrákat használva, majd egy leomlott épületbe ütközünk. Rögtön hozzá is adódik a feladatainkhoz, hogy robbanóanyagot kéne gyűjtenünk, merthogy a romok mögött helyezkedik el az előőrs. Forduljunk jobbra, s lépünk be a tank mögötti mlyégarásba. Ráakadunk idegen elszigetelődött katonára: az nekények áthatatlan erőpajzsokkal zárták el őket,





amit valahogy ki kéne kapcsolnunk. Minthogy ■

visszavezető út időközben lezárult, induljunk el a szemközti sarok felé: ott nyílik egy ajtó – s melleleg kijön egy kiborg. A megnyílt folyosó ■ parkoló alsó szintjéhez vezet, ahol az ellenségétől elvethetünk egy újabb kulcskártyát, a panelt használva pedig eltűnhetjük ■ kijáratot lezáró sugárkaput. Hanem utána óvatosan kell lopakodnunk, mert ha ■ járőröző robotok felfigyelnek ránk, a kapu ismét bezárul, és mehetünk vissza a kapcsolóhoz. A kijáratnál ezután használjuk a kulcskártyát ■ panelon: ezzel kiszabadítjuk a társainkat, ■ megkapjuk tőlük ■ ültetés ázsztákításához szükséges detonátort.

A robbanóanyagot az ellenkező irányba kell keresnünk, vagyis a leomlott háznál most a másik utat választjuk. De nemcsak azt fogjuk ott találni, hanem civil polgárokat is – a főnekiene életjeleket érzékelnek a kérdéses helyen. Anyi a feladat, hogy a terepet megtszítsuk a kiborgoktól. Remekül írhatjuk őket, ha felkapaszzkodunk ■ háztetőre és ott

ket. Egy biztonságos helyre húzódvá (leguggolva) először végzünk a környéken lézengő kiborgokkal, ehhez használjuk a first person nézetet. Annál is inkább így nézelődünk, mert így ■ tankot beelőzva pontos leírást kapunk az ellenfelünkről: igencsak strapabíró szerkezet, de ha ■ fegyvereinek a felfüggesztési pontjait löjük, hamar kikészül. Lőjük szét tehát mindenekelőtt a lézerágyút, utána pedig ■ rakétavetőket.

Második küldetés

A bunkeren kívül

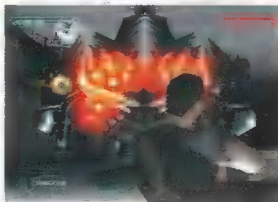
A helyzet egyre fokozódik. Alighogy végzünk ■ első feladatunkkal, máris egy újabb küldetés vár ránk: miatt mi ■ mentőakcióval voltunk elfoglalva, az idegenek ostrom alá vették a főhadiszállást. Azonnal evaluálni kell mindenkit, s mind-ez ideig tartani ■ frontot a támadókkal szemben – ez utóbbihoz természetesen számítanak ■ segítségünkre.

A küldetés elején dr. Carter egy új felfedezésről tájékoztat minket: ■ idegen pakizzsal elektromágneses kizűst is generálhatunk – ehhez kétszer kell lenyomnunk ■ Háromszöget. Az EMP természetesen – legalábbis a sci-fi-rangokk száma-ra ■ nyilván természetes – arra jó, hogy megbénítsuk ■ robotokat.

A küldetés első része abból áll, hogy az ellenállás katonáit egy löszerraktárhoz vezessük. Háztömből háztömbbe kell megtisztítanunk ■ terepet – ■ orlvölészek ellen tanácsos gránátokat használni. A fegyverraktárból végül egy RV-40-es rakétavetőt vihetünk el, ■ katonáktól pedig kapunk egy kulcskártyát, ami a következő ajtót nyitja. Az aktuális savepoint után egy leszakadt hídoz érkezünk. Először is likvidáljuk ■ csatorna túoldaláról lövöldöző lézerágyú kezelőjét... (mondjuk egy rakétával, mert úgy még távolról végezhetünk vele), majd még nem essünk le. A csatornában találjuk a bázisunk bejáratát, ami körül azonban néhány kiborg járőrözik: amíg még fent vagyunk és nem vettek minket észre, manuálisan celőzva egy-egy fejlövéllel végezhetünk velük – bár a sétálgató járőr könnyen kiszűr minket. A lövészet után, pontosabban amikor ki akarjuk nyitni a be-



járatot, előkerül egy újabb lebegő tank néhány kiborggal. A monstnumot ■ már bevált taktika szerint likvidáljuk: először ■ lézert, utána pedig ■ rakétavetőket lövünk szét, ■ tank támadásai elől pedig húzódnunk fedezékbe – a körmás például felmászatunk egy lézerágyúhoz, ezért talán az ■ legjobb megoldás, ha először nem is megyünk ■ bejáratához, hanem rögtön idesietünk. Ha ugyanis elég gyorsak vagyunk és rögtön beelőzünk ■ tanknak azon pontjait, ami épp túlélszedi kzésünk, nem lesz ideje ki-szedni minket a kabinból, ráadásul fent nem kell tartanunk a tankból kiugró kiborgoktól. A csata



igénybe vesszük ■ gépágyút. A létráról egyszerűen csak vágjuk le az idegen korlát: ez ellen ■ különös, pókhálószerű do-log ellen megteszi a kardunk is. Ha már mindenkit kinyitunk, másszunk le, s az elmt ajtóról is vágjuk le a korlát. Az iménti csaták során két kulcskártyát is begyűjthetünk, ezek egyike nyitja ■ ajtót, ■ másik pedig ■ idegen sugárkaput tünteti el, ami ■ visszautat zárja el. A megnyitott szobából előkerülő civilek távoznak, s ami ■ lényeg: kapunk tőlük robbanóanyagot. Mehetünk tehát eltakarítani ■ romokat: helyezzük a robbanóanyagot az omláshoz.

A robbantással úgy tűnik, felhívtuk magunkra a figyelmet: az első főellenséggel való összecsapás következik. Egy, a kiborgokat szállító idegen tankkal megküzdünk, ami igencsak jól van "el-eresztve" fegyverek tekintetében. A lézerei, illetve rakétái elől menekülünk, s a tereptárgyak mögött keressünk fedezé-





után ■ bejáratot az ellenállástól kapott kódkártya alapján nyithatjuk ki, tehát a kód: piros, zöld, kék, sárga.

Hammond implantja

A bunkerban Hammond tábornok implantját kéne begyűjtenünk. Újabb problémák merülnek fel: ■ főnökeink elvesztették az irányítást ■ létesítmény védelmi rendszere felett, ezért ■ automata ágyúk hősünket ■ ellenségnek fogják vélni... Az őrdroidokat kerülni, de ha né- tlen mégis riasztanak, csak a támadó droidokra pazaroljunk löszert. A legalsó folyosón alig látható, kék fények pásztáz- zák az utat: természetesen úgy kell átha- ladni közöttük, hogy ne vegyenek észre minket... Különbön lecsukódik az ajtó, s mehetünk vissza az elejére, ráadásul egy kis áramtést is kapunk.

A következő teremben nehogy nekial- junk lőni a lézérágyúra: helyette inkább rohanjunk be alá, pontosabban a mögöt- te lévő helyiségbe, likvidáljuk ■ ágyú ke- zelőjét, és vegyük át a kezdeményezést. Az ágyúval könnyedén elintézhetjük a megjelenő tankot és a kiborgokat.

Ezután újabb problémáról értesülünk. Az idegenek valahogy megszerették az ellenállás műholdjának kódjait, s ezzel nyomom követik ■ szökésben lévő transz- portokat. Pikáns része a dolognak, hogy a kódokat elméletileg csak két ember tudhatta: Hammond tábornok és Carter

őrnagy, de ők mindketten halottak. Cse- lekedni kell: üzembe kéne hoznunk ■ bá- zis radar antennáját, hogy annak elküld- hessék az önmegsemmisítő kódokat.

A második hangrútból szintén nyílik egy kis vezérlőfülke, ott jegyezzük meg az antenna beüzemeléséhez szükséges kó- dot, amit utána kilépvé ■ szabadba mind- járt használhatunk is. Az antenna előtt út- hejtük be a kódot (két kiborg őrködik), az antenna mögött pedig jóváhagyhatjuk ■ egészét. Elől a "billentyűzet" kicsit hibás, ezért ■ két szélső gomb ■ középső számjegyet is átállítja – értelemszerűen tehát ez utóbbit állítsuk át utójára.

Nos akkor folytathatjuk az implant fel- kutatását: irány a kórházrészleg, vagyis ■ kettes hangár következő ajtaja. A kórház- ban a legnagyobb veszélyt ■ droidok je- lentik. Ha el is pusztítjuk őket, folyamato- san jön az utánpótlásuk a liftaknán ke- resztül. Éppen ezért toljuk az aknák mel- letti két ládat az ajtók elé. A liftetől balra találjuk meg Hammond tábornok lefa- gyszott holttestét, sőt ugyanott néhány ottagdort ellenállóval találkozunk, akikkel később még foglalkoznunk kell. Minde- nekeltől azonban húzzuk elő a szüksé- ges kriogén kockát. Amikor kitolnánk ■ teremből, figyelmeztetés érkezik, hogy a bázis energiaellátása megsérült, ezért

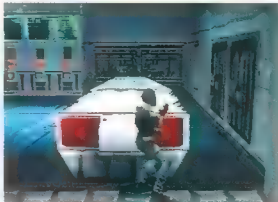


nincs elég feszültség az olvasztó fülkéké- nél. Az ajtó mellett találjuk ■ egyes fül- kék kapcsolóit: csak akkor lesz elég energia, ha csak egyet hagyunk áram alatt. A harmadikat hagyjuk bekapcsolva. (A többi sérült.) Utána a kockát egyszer- űen csak egyenesen kell végigtolnunk ■ folyosón, majd az előadóterembe ab- ba a kamrába lökjük be, amit be- kapcsoltunk. Indítsuk el a kilovasz- tási

folyamatot, minek ■ végén megkapjuk az implantot.

Foglalkozhatunk akkor ■ katonákkal. Menjünk vissza hozzájuk, mire megkap- juk a kódkártyát, ami Grisham ezredes- hez nyitja meg ■ utat. Az ajtót természe- tesen ott találjuk, ahol a legtöbb robot járőrözik: a beszakadt álmennyezeten keresztül még utánpótlásuk is van. Se- baj: egy idő után elfogynak, s nyitthatjuk az ajtót.

■ energiaellátás visszaállítása



Az ajtó mögött azonban még nem ■ ezredes, hanem egy újabb feladat vár ránk. Csaknem teljesen megszűnt ■ energiaellátás, ezért az utolsó transport már nem tudott távozni. Vissza kéne álli- tanunk a bunker fő áramellátását. A transport hangárjából jó magasra vezet egy létra, fel egy gépgyűzőhöz, illetve egy folyosóhoz. A folyosót megint csak két sugárak pásztázzák, ájtutva rajta azon- ban máris célhoz érünk. Csak annyi a dolgnak, hogy ■ turbínákat egyenként bekapcsoljuk, de lehetőleg gyorsan, mi- fel ha nem rögzítjük őket a végén ■ fő- kapcsolóval, idővel leállnak.

A küldetés utolsó pontja: eljutni a köz- ponti irányítóterembe. Folytassuk az utunkat a folyosón. Az utat lezáró lézér- ráccstól nagyon könnyen megszabadul- hatunk, hiszen közvetlenül mögöttük he- lyezkedik el ■ kapcsolószekrényük – csak bele kell lőni néhányat. Több gond- ot okoznak az előzőnől kiborgok: egy ideig eltart, amíg elfogynak, és végül Grisham ezredes és dr. Carter előme- részkedik. Rögtön elmagyarázzák a teen- dőket: a megszerzett implantot a számí- tógépénnél használva be kell indítanunk a bázis önmegsemmisítő rendszerét.

Menekülés a bunkerből

Egy rövid pályaszakasz következik: két percünk marad, hogy el- hagyjuk a bázist. A kettes han- gárig kell visszafutnunk, s távoznunk



playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltsd ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

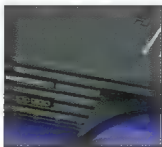
PC GURU

CHIPTÁR

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

PC GURU

playtime!



Hogy mi ez? A választ megtalálod az újság legelején található hirdetésben!

Ha szerencsés vagy, az előző négygel együtt már van 5/12 PS2-t!

Előfizetem a PLAYTIME! Magazin:

példányban egész évre 11592 forint

példányban fél évre 5796 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazin:

példányban egész évre 11424 forint

példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

példányban egész évre 15456 forint

példányban fél évre 7728 forint

Előfizetem a Klikk Magazin:

példányban egész évre 3 792 forint

példányban fél évre 1896 forint

Az előfizetés kezdete: 2001/.....szám

Név:

Cég neve:

Cím: [] [] [] []

Fizetés módja: csekken (a kiadó biztosítja) átutalással

Kelt:

Alíráás

2001/03

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

- | | | |
|-------------------------------------|--|----------------|
| <input type="checkbox"/> példányban | CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel | 1120 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel | 980 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma | 1555 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma | 1555 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma | 998 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma | 1331 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma | 1331 forintért |
| <input type="checkbox"/> példányban | Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma | 1331 forintért |

Név:

Cég neve:

Cím:

Fizetés módja: csekken (a kiadó biztosítja) átutalással

Kelt:

Alíráás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3. Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér lildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/03

A PLAYTIME! Magazin korábbi számait most még megrendelheted a Kiadótól! Talán találsz bennük néhány érdekességet is, de ha ráadásul még szerencséd is van, nyerhetsz velük egy PS2-t is!

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2000/1 számát:

példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/1 számát:

példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/2 számát:

példányban egy példány 1288 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/3 számát:

példányban egy példány 1288 forint

Név:

Cég neve:

Cím: [] [] [] []

Fizetés módja: csekken (a kiadó biztosítja) átutalással

Kelt:

2001/03

CHIP
PC GURU
PC GURU
PC GURU
CHIPTÁR
PC GURU
CHIPTÁR
playtime!

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük,
hogy a mellékelt megrendelőlapot
töltsd ki nyomtatott nagybetűkkel,
és küldje vissza postán vagy faxon
(350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU
minden száma két CD-ROM-mal
jelenik meg.

PC GURU

playtime!



ugyanott, ahol korábban a transzport is távozott.



■ leszakadt egység

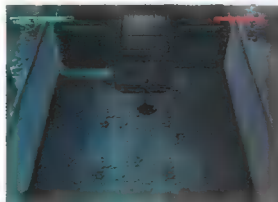
Grisham ezredek feljegyzéseiből megtudhatjuk, hogy a hadművelet sikeresen befejeződött: majdnem minden transzport elért a kettes bunkerhez. Az új parancsaink szerint dr. Carterrel kell találkozni egy idegen bunker közelében, merthogy nem tudnak értünk hajót küldeni. Az ellenség még mindig keresi a transzportokat, ezért számíthatunk a zaktatásukra.

Útközben ráakadunk egy, a többiektől leszakadt transzportra. Abban az épületben hűződtak meg, ameklyk előtt kamerák figyelik a bejáratot; minket természetesen beengednek. Elmondják, hogy elfogyott az üzemanyaguk. Keressünk hát, ami azonban nem lesz könnyű! Először is a járművek körül néhány robot állóközlik, azokat kilőve pedig arról értesülünk, hogy egy leszakadt hidat is randbe kéne hoznunk. A katonák mellett találhatunk a teremben egy akkumulátort: ezt illesszük bele a teherautó előtti emelőbe, és működtessük azt. A felemelkedett plató alatt egy kulcsra bukkanunk, ami kint (vissza-



felé) az épület melletti kaput nyitja. Az utcán viszont közben megjelenik egy idegen hajó, és bombázni kezd, illetve kiborgokat hoz a helyszínre. Ittsuk a térgesebbjét, s közben haladjunk tovább. A leszakadt híd

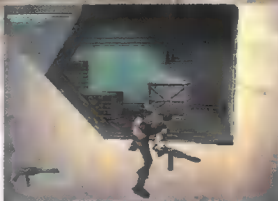
túloidalán két lézérágyú vesz minket célba. Jobb híján forduljunk vissza, és az immár nyitható kapun lépünk be. Egy droid társaságában egy kanna benzint találunk, folytatva az utat pedig ismét a csatornához lyukadunk ki, csak egy kicsit odébb. Ugorjunk le, és másszunk ki ellenkező oldalon, majd ott az épületbe behatolva intézzük el a lézérágyú kezelőjét. Ezt követően sétáljunk át a másik épületbe, s ott is hasonlóképpen járjunk el. Talán mondani sem kell: az egyik lézérágyút használjuk idegen hajó leszedéséhez. (Ha esetleg időközben eltűnne a légtérből, menjünk vissza a csatornára át, és csalogassuk oda megint.) A hajó eltüntetése után menjünk vissza a csatornába, majd az épület mögötti udvarhoz másszunk vissza. Egy kis elkerített részről előhúzzhatunk egy ládát. Ezt a ládát toljuk be a csatornába, ahol már egy másik tologatható láda mellé esik le. Mindkét ládát toljuk el a hidhoz: ott



ugyanis egy harmadik vár minket, s ha a ládákat pontosan egymás mellé illesztjük, kinyílnak, s egy híd alakul ki belőlük. Menjünk vissza a katonához, töltsük fel a teherautókat a kannából, s ezzel indítsuk útjára őket.

■ bevásárlóközpont

A teherautó által áttört kapun keresztül ezután mi is továbbmehetünk, ám nem sokáig jutunk: egy idegen hajó egy elhagyott ellenálló bázisa, egy néhai bevásárlóközpontba kergeti be hőstünk, s lezárulnak mögötte aajtók. A legfőbb gondunk az, hogy a bázis védelmi rendszere még mindig működik. A halban lehetőleg óvatosan kerüljünk a biztonságos kamerákra, különben azok azonnal géppuskátzet rendelkeznek nekünk. Kapassunk fel a bal oldali lépcsőre, majd nézelődjünk balra: egy helyen át van szakadva a fal, és egy gépágyú lövöldöz ránk. Utóbbit löjük ki, majd másszunk át. Nyissuk ki a visszavezető kaput, majd toljuk a ládát a szellőzőcsator-



nához, amibe természetesen másszunk be. Induljunk el balra, és másszunk ki a szomszédos teremben, ahol különböző színű idegen spórakat találunk. Ahogy felvesszük a gyíket, dr. Carter nyomában analizálja, s kiderül: a kék a sárgával kombinálva savat hoz létre, s kéket a pirossal vegyítve világíthatunk, végül amikor a sárga és a piros találkozik, akkor hangos, de ártalmatlan robbanás keletkezik. A nálunk lévő spórakból így savat tudunk kreálni, s visszamászva a csatornába, majd ott mindig jobbra fordulva szétmarathatjuk az utunkat álló rozsdás rácsot. Egy romos szobába másszhatunk így ki, ahol vegyük fel a liftkulcsot, majd toljuk a ládát a másik szellőzőhöz és másszunk tovább. Haladjunk egyenesen, majd kijutva a csatornából likvidáljuk a kiborgokat, és menjünk vissza a hallba, ahol immár használhatjuk a liftet. A másik szinten – némi harcot követően megtaláljuk a hall védelmének a felülró kőját, valamint az épületben ragadt technikust, aki a védelmi rendszert tervezte és üzemeltette. Utóbbitól egy kulcskártyát kapunk, amivel irány az a szoba, ahol a liftkártyát találjuk. A kártya segítségével nyissuk fel a számítógépterem üvegajtóját, és a terminált használva üssük be a kártyáról leolvasható kódot: piros, zöld, piros, kék. Siessünk, mert a szoba hőmérséklete megárhath. Ha megvan a kód, s számítógép üdvözöl minket a létesítményben, feltűrt a bejárat kapu, s ezzel távozhatunk a hallból.

■ toronyházak

Ismét a város utcai járhatjuk. Rögtön kezdes után menjünk be a szemközti épületbe, melynek az alsó szintjén végre találkozunk dr. Carterrel. Egy rövid eligazítást tart: be kell jutnunk az idegenek bázisára, s el kell onnan lopnunk az idegenek energiafor-



rását. A bejutáshoz meg kell keresnünk egy fickót a szomszédos épületben: ehhez kapunk egy kulcskártyát. Használjuk ott, ahol bejöttünk a házba, s lépcsőzünk fel az emeletre. Fent a szomszédos épületből egy orvlövész vesz minket célba, de csakhamar megszabadulhatunk tőle egy fejlovással. Nagyobb baj, hogy nem tudunk átkelni az utca felett, mert az átjárást biztosító daru kocsit odébb áll, és idegen korál szövi be. Menjünk le és vágjuk le. Ismét az emeleten immár működethetjük a kapcsolókat, a daru oda áll, ahova irányítjuk. Nyomjuk meg a bal oldali kapcsolót, és haladjunk tovább,

majd húzzuk ki a ládát a darura, s azon keresztül kapaszkodjunk vissza, de eggyel feljebb az előző épületre. Miután felvettük fent az idegen elsősegélycsomagot, essünk vissza a hasadékra, irányítsuk át a darut a másik irányba, és most ott másszunk eggyel feljebb.

A támadó hajó

A következő emeleten ismét egy idegen hajóval kell szembenéznünk. Vegyük elő a rakétavetőt és ne kíméljük. Mikor lezuhan, még a hasznunkra a válik: ki-dönt a tetőn egy oszlopot, amin keresztül átmászhatunk majd a szomszédos épülethez. Előbb azonban menjünk oda, ahol nincsen fal (vigyázzunk, ki esünk), és szedjük le az orvlövészt a tüloldalról. Csak ezután másszunk ki a beom-



lott plafondarabokon keresztül a tetőre, majd át a másik épülethez. Vigyázat: a fal túloldalán egy újabb orvlövész leselkedik. A túloldalra essünk be a hasadékra, s még lejjebb haladjunk, mire találunk a kontaktusunkkal, aki elűjszolgja, hogy az iménti csatánk során hazavágtuk az épület energiahálózatát. A szabadon csüngő vezetékektől így nem igazán tudunk továbbjutni. Áramtalanítani néhány emelettel lejjebb tudunk. Lépcsőzünk tehát le. A "rázós" talajnál toljuk a ládát a fal mellé, illetve rá a vízre, és azon keresztül keljünk át a főkapszolóhoz. Immmár mehetünk vissza a leszakadt vezetékekhez, ahonnan a társunk automatikusan el fog minket szállítani a daruval, s átadja hősünket az idegen bázishoz.



Az idegen erőforrás

A gépágyú kamerája alatt óvatosan lopakodjunk, a lopózunk a kerítéshez. Mögötte egy ő járkal, aki amint meglát minket, átjön a mi oldalunkra, s így elvehetjük tőle a kulcsot. A kicsapódó gőzök-nél a kockára préselt fémhulladékok tologatásával juthatunk át: csak toljuk őket a gőz útjába. Mivel csak két kocka van, felváltva kell őket használnunk, tehát a mögöttünk lévőit mindig tovább kell húzni. A következő kapunál még kulcs sem kell: amint előjön mögötte az ő, nyitva marad. Viszont vigyázzunk utána az automata ágyú kamerájával! Csakhamar egy aknamezőhöz érkezünk – dr. Carter figyelmet minket. A belső nézetre váltva vizsgálhatjuk át a talajt és választhatjuk ki a helyes útvonalat. Az óhatatlanul zavaró automata ágyúktól gránátokkal szabaduljunk meg. A mező túloldalán kisebb közbjáték mutatja be, miként lehet bejutni a bázisra: a rakodórrobotok előtt nyílik meg az ajtó. Persze amint a kamerák észre-



vesznek minket, a rendszer leáll. Sebaj: nyírjuk ki a kis kabinból figyelő "munkafelügyelőt", s az ott lévő gombbal vegyük át a szerezőt. Miután kinyitottuk az ajtót, siessünk – akár az ablakon keresztül.

Az aktuális savepoint után liffel ereszkedhetünk le oda, ahol az idegenek az energiát kitermelik. Ott először is nyírjuk ki a techniku-



sokat, az általuk kezelt gépekkel kapcsoljuk ki a sugarakat, majd a sugarakat tükröző oszlopokat úgy tologassuk, hogy azok az energiaceλλά helyeit ■ központi egységet vegyék célba. Amint szétört ■ külső burkolat, az energiatörést kiűzhatjuk ■ "tokjából". Töljük rá ■ időközben működésbe jött fútoszalagra.

Az ügyködésünkre néhány kiborg jön elő: végezzünk velük, ■ lépünk be ■ általában nyitva hagyott ajtón. Egy pazar fegyverraktárba jutunk: felszedhetünk pajzsot, töltényt, egy új lézertükkert és némi robbanóanyagot is. Most már a kiút keresése a feladatunk. Ufezzünk vissza, ■ ezúttal a savepoint után folyosón a másik irányt választjuk. Tüntessük el a droidot, majd a szabadba kijutva robbantsuk fel a nagykaput.

■ város utcáin

Megint az utcán nyomban tesztelhetjük is az új pisztolyt: kiborgok és onlvészek gondoskodnak a "szórakozásunkról". De hamarosan új ellenségekbe is botlunk! Dr. Carterék épp berakodják az ellopott energiatörést, amikor idegen harcосok jelennek meg, ■ életükön egy olyan figurával, akit mintha dr. Carter felismerne: talán Carter órnagy az, a doktornő néhai férje? Ezt látszik bizonyítani, hogy dr. Cartert magával viszi ■ főnök, míg a katonákat lemészárolják.

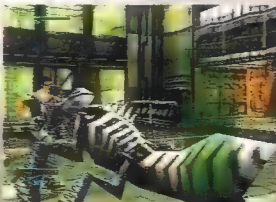
■ Idegenek

Az idegen harcосok jóval keményebbek a kiborgoknál, ráadásul pajzsot használnak. Amikor rájuk lövünk, várjunk egy kicsit, hogy kibújjanak a fedezék mögül, illetve pontos fejlovászokkal operáljunk. Természetesen az utánpótlást hozó hajóval is végezzünk kell.

legyőzött

■ vasúti hálózat

Dr. Carter elrablása kész katasztrófa az ellenállás számára. Az új bázison már mindent előkészítettek az idegen energiatörés fogadására: a doktornő tervei szerint azt a létesítményt már idegen



technológiájú pajzs védené. Már ki is van építve ■ rendszer, de dr. Carter nélkül nem lehet beindítani. A következőkben tehát egy mentőakcióban fogunk részt venni.

Az idegenek bázisát egy üzemben kívül lévő alagútrendszeren keresztül közelítjük meg, s fel kéne lögnünk egy idegen hajóra. Mindenekelőtt szedjük össze a szervizajtó kulcsát, és nyissunk be az oldalsó ajtón, ahol egy kollégával társalgathatunk, aki figyelmeztet minket: valami van odalent az alagútrendszer energiaellátásánál.

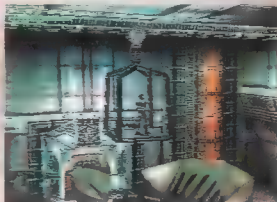
A sineknek elindulva undorító nagy mutáns pókokkal találkozhatunk. Mivel ■ pókok általában ■ sötétséget kedvelik, a spórákról tanultakat kell hasznosítanunk: találhatunk spórát mindenféle színben, s azokból ■ kéket és a pirosat keverjük össze. Persze a fény nem öl meg ■ pókokat, de egy ideig harcképtelenné válnak. A pókok környékéről ún. regulátorokat kell begyűjtenünk. A pókhálóval benőtt jökora területen, ahol ■ zöld és ■ piros regulátort találjuk, egy elemet is felszedhetünk: ezt ne felejtjük el megkeresni. A következő savepointnál lesz

szükségünk rá: ■ gépház zárjához kell, aminek a kulcsát mellesleg szinte ugyanott találjuk meg. A gépházban helyezkedik be a megfelelő színű foglalatba ■ regulátorokat, majd lépünk az oldalsó panelhoz. Minden egyes gombnyomásra magásra szökik az energiaszint, de utána visszaesik. Ha viszont túlszalad ■ skála, az egész leáll, és kezdhethetjük előlről. Ha megfigyeljük, hogy melyiknél szökik hirtelen a legmagasabbra, és melyiknél a kisebbre, ■ következő sorrendet dolgozhatjuk ki: 2, 3, 4, 1. Ezzel áram alá helyezzük a vasúti pályát, s mehetünk metrózni. A gépházban mellesleg egy újabb kulcsot is találunk: a váltók irányítóközpontjához. Szálljunk be a kocsiba, s nyomjunk egyfolytában ■ menetgombot: így rögtön oda is jutunk ehhez a teremhez. Bent állítsuk úgy a váltókat, hogy mind-egyik kanyaron álljon, kivéve a D-1.

így visszajutunk a kezdeti állomásra, s a barátunk fent kinyitja ■ másik végénynél az ajtót, ahol egy másik kocsi vár ránk.

■ Idegen-transzportdokk

A célállomáson az lenne a dolgunk, hogy felfölgünk egy idegen hajóra. Talán egy ládába kéne bebújni. Menjünk át a másik peronra a felüljárón és lépcsőzünk fel. Bármennyire is igyekszünk lepakodni, valószínűleg kiszurnak minket - de legalább már plazmafegyverrel is harcolhatunk. Amikor elérünk a rakodóterülethez, az egyik ór maga után hagy egy piros rudat, ami voltaképpen egy biztonsági zárnyelv: ezzel és a közelben lévő panel segítségével kapcsoljuk be a konzolokat. Válasszuk ki az egyik színt (mondjuk ■ zölédet) és deaktiváljuk azt ■ konzol: ezzel megszűnik a rakomány letapogatása az adott lény fútoszalagnál. De ezáltal még nem végzettünk: a rakodónál létre kell hoznunk egy üres ládát ■ megjelölt színűbe, tehát amikor olyan láda következik ■ fútoszalagon, állítsuk le ■ rakodógépet ■ szerkezet melletti panelal. Ezután gyorsan fussunk ■ előző te-



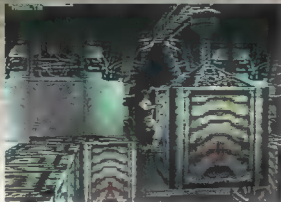
rembe ■ fútoszalagokhoz, pontosabban ahhoz ■ fútoszalaghoz, amit kiválasztottunk, és ugorjunk bele az üres ládába. A hajónál később másszunk ki, nyírjuk ki az idegeneket, és működtessük a rakodódarut. A hajó melletti gombbal hívhatjuk elő, majd immellett nyomjunk egyet ■ gombon, végül álljunk rá ■ kalitkára.

■ Átalakítóüzem

A kiborggyártó üzemben dr. Carter felkutatása az egyetlen feladatunk. Tanácsos kerülni az összetűzéseket. A második teremben, rögtön ahogy belépünk, egy rácsot fedezhetünk fel, amin felmászhatunk a sineknek haladóládákhoz. A ládák oldalán meg lehet kapcsolkodni, ■ ha

(C-12)

Final Ops

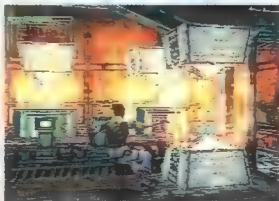


megfelelően időzítve szállunk le és fel rájuk, egy kis ajtóréshöz juthatunk a terem tülso végében, a magasban. A szabad ég alá jutunk ki, kisebb rak tárákhoz. Egy csomó spórát szedhetünk össze belőlük, amikkel mindenekelőtt marassuk szét a roszdás rácsot – keverjük össze tehát egy sárgát és egy kéket. A buckák között néhány akna és egy pár rákdroid próbál az életünkre törni, de csak rendíthetetlenül haladjunk a bal oldali fal mellett, majd uvar túloldalon másszunk fel létrán, és essünk le a fal másik oldalán. A következő épület mellett egy ládát láthatunk, azon keresztül másszunk be a falon lévő résbe. Bent vegyük el az őrtól a kulcskártyát, azzal tüntessük el a sugárkaput, utána másszunk fel létrán, és jöi időzítve surranjunk keresztül a elektromos kisülésnél. A túloldalt szintén működtessük a kapcsolót, amivel leállítjuk két termet elzáró gépezetet, a keresztül-tolhatjuk a hordót, amelyre felkapaszkodva azután továbbmászhatunk. Az üveggel körülvett arénában nyírjuk ki a két idegent, s így az egyiktől megint csak egy kulcskártyát kapunk. Ezzel fáradjunk vissza egy helyiségnyit, és ott nyissuk fel a sugárkaput.

A savepoint, illetve még két idegen kinyírása után lépünk be a fura ajtón. Különös gépezetek gyártják a droidokat, mely gépsorok végén egy-egy kapcsolóval deaktiválhatjuk őket. A hatalmas preszeknél – miután megállítottuk

őket – másszunk fel a középső karra, s azon keresztül a gépsorra: ott egy szellőzőnyílást találunk. A csatornában jobbra forduljunk, így jutunk el az üzem központjába. Ott néhány kiborg likvidálása után az energiaszabályozókkal kell machinálnunk. Toljuk be a hibás regulátort az üveges kamrába, majd az előtte lévő kapcsolókkal helyezzük be a legelső fogalalbat. Konkrétan fogalmazva: a jobb és bal oldali kapcsolókkal jobbra/balra irányíthatjuk a kart, a középsővet pedig felcserélhetjük azt a két regulátort, ami legegyszerűbben áll, tehát végig kell "pörgöztetnünk" a hibás darabot egészen a bal oldalig. Ennek eredménye az, hogy az üzem előtti szakaszon megnyílik egy újabb ajtó.

Abba a szakaszba érkeztünk, ahol a kiborgokat "főzik". A kisebb teremben lévő kapcsolókkal leereszthetjük az akváriumokat, a középső mögött egy ajtórat nyithatunk így fel. Ha egyenesen haladunk, az ajtórat néhány hordóhoz vezet, amiket két liftre tolhatunk fel. A magasban azért van rájuk szükség, hogy ott elérjünk bizonyos létrákat, melyek a felső csövezetekéhez vezetnek, a csöveken keresztül pedig átmászhatunk a szomszédos termekbe. A jobb oldali lift felé in-



dulva a másik teremben egy sárga biztonsági rudat vehetünk fel – pontosabban két ideget kell kinyírni érte. A másik oldalon két helyre is lehet tölteni a hordót. A közelebb eső létrához legutoljára menjünk, mert előbb a másik helyről is össze kell még szednünk egy újabb biztonsági rudat. Végül az utóljára hagyott irányban még egy rudat zsákmányolhatunk, amit aztán a másik kettővel nyomban használhatunk is a paneleken.

Carter begyűjtése

A ténykedésünk hatására megnyíló ajtó visszavezet a szabad levegőre, ahol némi gyilkolászás révén újabb piros rúddal leszünk gazdagabbak. Hanem ez nem nyitja a két zárat! Másszunk hát fel utóbbi ajtóval szemközt a réshez, s a szellőzőn átvágya jussunk el a következő útszakaszhoz. Ott ismét kisebb hadsereggel kell szembeszállnunk, de meglesz a jutalma: a két rúd, valamint egy kulcskártya. A kulcskártya használatával eltűn-



tethetjük az előző utcához visszavezető sugárkaput, s a két rúddal nyíló ajtó mögött menthetünk egy állást. Ezután gyűjtjük be ismét a két rudat, a pirossal együtt nyissuk ki a másik utcában az idegen létesítményt.

Bent csak egy irányba: egyenesen tudunk menni, s valamiféle hegesztőüzembe léphetünk be. Két kar próbál elkapni minket: az egyikből sugár jön, a másiknak pedig az érintése halálos. Látszólag reménytelen a helyzet, de csak megfelelő fedezék keresése a feladat. Két hely lehetséges: bal oldalon az előlso kis kiálló csonk, vagy a sugárkapu panelje mögött: a sugár ezeken nem tud áthatolni, a másik kar pedig nem ér el odáig. Innentől csak annyi a feladat, hogy becélozzuk a karok érzékeny pontjait. Ha végeztünk velük, a munkafelügyelőhöz drasztikus módon kell utat nyitnunk: robotban szét egy rakétával a kabin melletti üzemanyagohordót. A keletkező tüzek között óvatosan lavirozva vegyük fel a fickó kulcskártyáját, majd megnyitva a kivezető ajtót távozzunk.

Ezzel megérkeztünk a laborba, ahol dr. Carter fogva tartják. Balról közelítsük meg az őroket: úgy a hátuk mögül támadhatunk. Az egyik őrtől zsákmányolhatunk egy ionágyút, a másiktól pedig egy kulcskártyát: utóbbi nyitja a központi rész felé az ajtót, ahol már csak egyetlen alient kell főbe lötnünk.

A harci droid

Am a bázisról valahogy még távozni is kéne, s ez újabb nehézségekbe ütközik. Hőseink eltévednek, mire ismét előkerül Dan Carter, s elzárja a kedvesétőlünk, miközben egy idegen harci droid prototípusát vezényli ki ellenünk. A jókora droidot ráadásul újabb két hegesztőkar segíti, ezért sehol sincs nyugtunk. Azt kell kihasználnunk, hogy a droid elég lassú, ráadásul a prototípus még nincs teljesen kész, ezért az energiaellátása ve-



megvannak a cuccok, gyalogoljunk fel azon a bizonyos hosszú lépcsőn, a frontonálhoz kerülünk. Nekiállhatunk irrtani az ellent, de ügyse fogynak el sose, s egyébként is vannak rajtunk kívül más ellenálló is. Hagyjuk tehát a harcot, és a hangárban található vaslépcsőn menjünk fel a síneken haladó ládákhöz, és mászunk fel egyiknek a tetjére. (Ha csak oldalán kapaszkodunk meg, a szemfüles idegenek leszdednek minket.) A ládáról a hangár túoldalán ugorhatunk le, s ott találjuk az első szenzort, amiről a vevő tányér hiányzik. Mehetünk tovább – lehetőleg ne az ostromlott felszín felé. Az első hangárból sosem fogy el ellen, a másodikban viszont nem árt besegítenünk a katonáknak, mivel a következő meghibásodott szenzor a föld közelében van, s így egy kis nyugalomra van szükség a szereléshez. Találhatunk egy tologatható ládát: ezt egy kicsit hátrébb kell húzni, majd falhoz tolni, s máris felhasználhatunk a szükséges helyre, ahol a kameránkat kell elhelyeznünk. Ezt követően térjünk vissza a hangárba, s az érkezésünkkel ellentétes oldalon folytassuk utunkat. Két lépcsőhöz, illetve a bázis



zetfékeken keresztül történik. A vezetékek csatlakozóit érdemes szétlőni. Bent a beugróban mellesteg biztonságban vagyunk a karoktól, tehát csak a droidot kell elcsalogatni onnan...

OWA VÁLTOZÁS

Megvédeni a bunkert

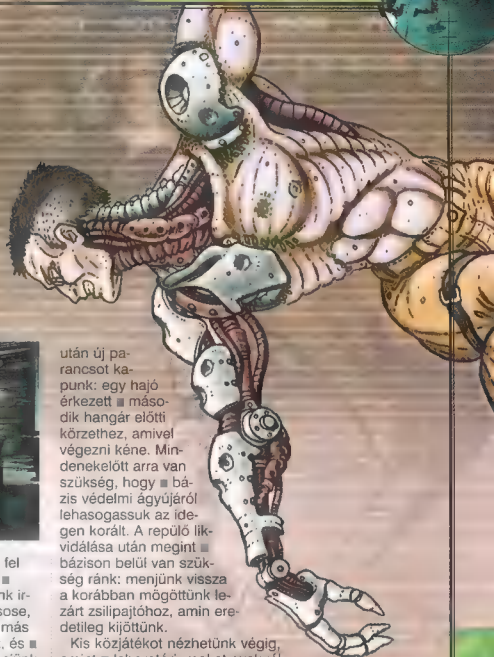
A doktornő feljegyzéseiből ezután kiderül, valóban Dan Carter, vagyis a néhai férje vezeti az idegenhordákat, ráadásul úgy, hogy neki a agyát nem mosták át: önként jelentkezhetett az idegenek szolgálatába. Az idegenek ezért tudhatták a bázis hollétét, és a szükséges kommunikációs kódokat. A sikeres mentőakció után a doktornő rendkívül hálás nekünk, de mindez csak félsiker. Az idegenek ugyanis egy jeladó implantáltak a testébe, ezért immár az új bázis sincs biztonságban. Az ellenség bármikor támadhat, úgyhogy be kéne üzemelni az idegen technológiájú pajzsokat. Dr. Carter ezenkívül rá akar jönni az idegen kommunikációs berendezések működésére, amit a fogsága alatt volt ideje tanulmányozni.

Új küldetésünk első feladata, hogy renbe hozzuk a bázis sérült védelmi szenzorait. Először is meg kell keresnünk a szükséges alkatrészeket. A szenzorokhoz való antennát, kamerát és tányért egy kissé odébb a kiindulóponttól a hosszú lépcsőhöz érkezvén a balra eső irányítóközpontban találjuk. Közben egyébként nem árt megjegyeznünk a kis termet, ahol csupán egy értelemtennek tűnő liftet találunk. Miután



romos falához kell érkezünk, ahol mászunk ki. Az utcán néhány idegennel és egy hajóval kell megküzdenünk. Sajnos muszáj, mert addig nem tudunk felmászni az utócsára érkezvén létrára, ami végül az utolsó javítandó szenzorhoz visz.

Az antenna beszerelése



után új parancsot kapunk: egy hajó érkezett a második hangár előtti közelhez, amivel végezni kéne. Mindenekelőtt arra van szükség, hogy a bázis védelmi ügyjéről lehasogassuk az idegen korlát. A repülő likvidálása után megint a bázison belül van szükség ránk: menjünk vissza a korábban mögöttünk lezárt zsilipjához, amin eredetileg kijöttünk.

Kis közjátékot nézhetünk végig, amint a laboratóriumokat evakuálják. Utána rögtön jobbra kell fordulnunk a lépcső aljánál. Dr. Carterrel találkozzunk, és megtudjuk, hogy az evakuálás sajnos még azelőtt történt, hogy a kommunikációs rendszer vizsgálata befejeződött volna. Vissza kell mennünk az adatokért, illetve a megvizsgált idegenberendezésért – ehhez megkapjuk a labor kulcskártyáját.



Ahogy kilépünk a folyosóra, rögtön jobbra forduljunk, s ott a zsilipajtó mögött az ostromlott területre jutunk. Ha csak nincs szükségünk muniíciónak, akkor rögtön forduljunk balra a saviewport felé, s használjuk a közelében lévő liftet. Egyenesen haladva egy óriási pókba ütközünk, ezért a folyosón előbb forduljunk el jobbra a leszakadt hidhoz, s az ott lévő, illetve a pók közelében lévő spórák segítségével szabaduljunk meg a póktól. A pókos helyszínen egy láda akadályozza meg a továbbvezető lift ajtajának becsukódását: ezt húzzuk el a liftől, és liftezzünk. A laboratóriumok



sztinlén egy katonával találkozunk, aki készségesen megnyitja nekünk a szükséges laboratórium ajtaját, ha garantáljuk a biztonságát. Ennek érdekében induljunk el a folyosón (aminek természetesen végéhez kell eljutnunk), a jobbra nyíló elágazások végén, illetve a lerombolt laboratórium túlfoldalán zárjuk le a zsilipajtókat. A romos laborból felejtjük el elvinni az üres diszket. Ha biztosítjuk utat, jön utánunk a katonája és végül kinyitja a labort. Ott egy jókora mutáns lény legyőzése után benyithatunk a laborba (dr. Carter kártyájával), üres diszket használva kímálhatójuk az adatokat, illetve eltehetjük az idegenberendezést. Ha megvagyunk, térjünk vissza a doktornőhöz.

Amikor épp a zsilipajtónál járunk, újabb problémák adódnak. Az egyik reaktorból mérgező gáz kezd szivárogni a szellőzőrendszerbe, úgyhogy ha valamit nem teszünk, a bázison mindenki meghal. Hogy ezt megakadályozzuk, le kell zárnunk a szellőzőnyílásokat. Először is menjünk a legközelebbi irányítóterembe, ahol korábban dr. Carterrel beszélünk. Itt van az első rács, amit el kell torlaszolni. Szerencsére van a közelben egy láda, s ez meglehetősen meglehetősen könnyű feladat. Ezek után abba bizonyos liftes terembe kell menni, nem messze onnan, ahol az egész küldetést megkezdjük. Találunk ott is egy tologatható ládát, amit a liften ke-

resztül juttathatunk a szellőzőrácsához. Végül van még egy rács a kiindulópont felé a folyosón, illetve az első irányítóteremben, amin legelsőnek áthaladunk – amúgy a sziszegő gáz hangja alapján úgysem nehéz megtalálni a szivárgás helyeit.



A katasztrófa elhárítása után vigyük a vizsgálat eredményét a kezdő helyszínre dr. Carterhez, s kiderül, hogy hogyan kell használni az idegen-erőforrást. Megkapjuk új parancsunkat: át kell konfigurálnunk a "Q" körzetben található adóállomást 20 KHz-re, s akkor beindul a védelmi pajzs. A második hangrúdból egy kisebb ajtó vezet a használandó géphez, ami mellett, illetve amiben rögtön a szabályozókat megtaláljuk. Három gépbe lehet beilleszteni a különböző színű



regulátorokat: ezek közül az első, a második kettős, a harmadik pedig hármas szorzót jelent. Ennek alapján a következő sorrendben helyezzük a gépekbe a szabályozókat: 3 KHz-es (piros) regulátort, 1 KHz-es (fekete) regulátort, és 5 KHz-es (zöld) regulátort.

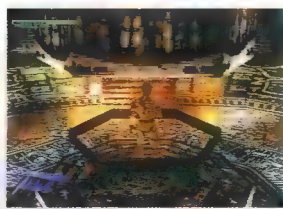
A sugárpajzsok beüzemeltetése sikerül, de az öröm-

be rögtön egy kis öröm is vegyül: néhányan a pajzsokon kívül ragadnak. Vaughan ezt nem nézi télen: kimegy értük, de ahelyett, hogy segítené az embereken, inkább még ő esik az idegenek fogságába.

Hatodik

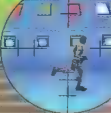
Vaughan bosszúja
Hősünk tehát az idegenek kezébe került. S nem elég, hogy ő pórul járt, még Grisham ezredest is úgy tűnik, magával rántja, hiszen a főnöke – hiába próbálja lebeszélni dr. Carter – elindul egy hajóval, hogy kimentse a katonáját. Ugy ténik, sikerrel is jár: hiszen a következő küldetés bevezető képsorain épp kiszabadítja Vaughan, akit épp át próbálnak alakítani az idegenek – immár mindkét szeme pirosan világít. Sajnos az időközben megjelenő idegenek azonnal végeznek főnökünkkel. Ez a küldetés tehát Vaughan bosszújáról szól.

Miután leeresztődött rólunk a "leves", vigyük fel Grisham géppisztolyát, valamint zsákmányoljunk egy kardot a ránk támadó öröktől. Az üvegbeszélőnél – midőn végignézzük a lenti áldatlan állatpótokon – menjünk tovább, s a központi részbe érkezzük, ahol egy szakadékké megökött egy ajtó, előtte pedig több színes panel is található. Ezeket a paneleket működtetünk kéne – már jól ismert színek raddal. Az idegenek bázisa bonyolult labirintusnak tűnik, de ez csak a látszat. Voltaképpen mint a többi helyen, itt is lineáris a megoldás. A feladatunk az,



hogy ebben a teremben három panel működtetésével egy erődíjat hozunk létre a mélység felett. Mindjárt itt beszerezhetünk egy rudat, az idegenektől egy sárgát vehetünk el, ami mellesleg az egyik oldalsó ajtót is nyitja. Csak hogy ez utóbbi csak csapda, úgyhogy inkább az emelkedő megközelíthető ajtón menjünk tovább. A következő teremben keressünk

(C-12)
Final Resistance



fedezéket ■ keresztírd alatt az automata ágyúk elől, és úgy irtuk az idegeneket, így újabb fegyverekhez juthatunk, valamint az egyikük egy kulcskártyát ejt el. Utóbbival siessünk kikapcsolni ■ kék rudat elzáró éropajzsot, mivel nemcsak hogy szükségünk van rá, de ■ kihúzásával egyben leállítjuk az ágyúkat is. Ha végeztünk, a keresztírdra felkapaszkodva feljuthatjuk ■ dolgozat. A kis átjárónál vegyük magunkhoz a lila rudat is, majd egyenesen haladjunk, hogy végül az üvegfolysó alatti részhez érkezzünk. Ahhoz, hogy szabadon járhasjunk, mindeketül forduljunk jobbra, és lent vegyük ki ■ gépből a piros rudat. Ha megvan, menjünk fel ■ másik emelkedőn a terem számítógépéhez, és végül a zöld rudat is vegyük fel. Most már mehetünk vissza sugárhídat építeni. Van egy nagyon rövid út: a teremből nyíló kis csatornaszerűség egyenesen oda visz. Mi több, ■ csatornában kinyithatunk egy kis szobát ■ zöld rúddal, és egy rakétavetőt, valamint élet-erőt vehetünk fel, amire hamarosan szükségünk is lesz. Mellesleg hasonlóan hasznos dolgokat vehetünk magunkhoz, ha a központi teremből nyíló másik csatornát is átnezük – ott a piros és a lila rudakkal nyílnak az ajtók.

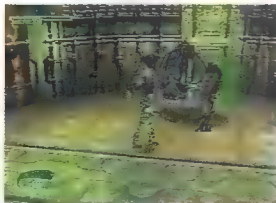
A sárga, piros és kék rudakkal hozzuk létre ■ hidat, mire megint egy főellenősszerűség következik, azaz megint Dan Carterbe bötünk. Hasonlóan kutyaszorító helyzet áll elő, mint legutóbb ■ karoknál: nem elég, hogy Carter örökét küld ellenünk, még halmi gömbvilámszerű jelenségektől is tartanunk kell, melyek villámaitól az oszlopok mögött kell fedezéket keresnünk. Az egyik ő hamarosan egy kulcskártyát fog otthagyni nekünk: ezzel siessünk elütnéni az éropajzsot a kapcsoló eicl, mely kapcsolód azán felnyithatjuk ■ gép burkolatát, amivel Carter a villámokt generálja. Az ajtó közvetlenül Carter feje felett nyílik fel, és sajnos csak rövid ideig, ezért igyekeznünk kell a gép belsejének a magrongálásával – használjunk például rakétákat. Ha végeztünk Carter elvényének a terején lávozhatunk. A gyó-

zelmünk után sajnos nincs idő az ezredesünket megsíratni: az idegenek következő lépése ugyanis az, hogy az egész Föld atmoszféráját átalakítják. Ha nem lépünk közbe, hamarosan minden ember meghal ■ mérgezett levegőtől. Túl kell terhelnünk az átalakítóberendezéseket – dr. Carter szerint ez majd láncreakciót indít be, és a teljes létesítmény megsemmisül.

■ atmoszféaátalakító

A gyárba érkezésünk után liffel mehetünk egy másik szintre, ahol néhány keményebb kötésű idegennel kell megküdenünk, s végül egy piros rúd a "nyereményünk". Ezzel nyithatjuk a továbbvezető ajtót, de minthogy a rúdra még más-hol is szükségünk lesz, kicsit trükközni kell. Miután az ajtó nyitva áll, menjünk a teremben heverő ládához, ■ toljuk ■ ajtó alá. A kilámasztott ajtó zárjából ezután vegyük ki a rudat, ■ mehetünk tovább.

Az atmoszféaátalakító első blokkjába érkezünk, ahol villámok, gőzicsapódások, és egy mutáns pók veszélyezteti az életünket. A feladat az, hogy felmászunk ■ középső oszlop körbefutó kis szegélyére, illetve az onnan elágazó oldalsó gerendákra. A legfelső gerendán keresztül egy oldalsó kis kamrába jutunk, ahonnan egy sárga rudat hozhatunk el,



utána a középső gerenda pedig egy átjáróhoz vezet, amin keresztül a második blokkba jutunk. Ott ugyanaz a feladat, mint az elsóban, csak közben néhány áll-cázott idegen harcos is ki kell nyírunk. Ha már két sárga rúd van nálunk, térjünk vissza a pálya elejére a liften keresztül, ahol az egyik oldalsó folyosón mindkettőre szükségünk van a dupla záras ajtó felnyitásához. Az ajtó mögött az átalakító irányítóterme helyezkedik el, ahol a parancsunknak megfelelően túl kell terhelni a berendezést. A bal oldali gombokkal a létesítmény egyes közrtei között válthatunk, míg a jobb oldalakkal csak-kenthetjük, illetve-növel-

hetjük az adott szint energiaellátását; A képernyőn jól jelesmerhető ■ két blokk, ahol az imént jártunk: csoportosítsuk át ezekhez az összes energiát. Először min-denhol máshol csökkentünk le nullára ■ szintet, utána pedig a két blokkban vegyük pirosba ■ mutatót. Ha megvan, ■ létesítmény felrobban, és már csak el ké-nemekünnünk.

■ végső összecsapás

A szomszédos teremben két szörny likvidálása után toljuk ■ ládat ■ számítógépek emelvényéhez, és onnan vegyük el a lila rudat. A ládat ez után a másik ajtóhoz toljuk, és lávozunk. Az újabb irányítóteremben keressünk fedezéket a számítógépek mögött, és sorjában vedezünk az automata ágyúkkal, és ■ idegen ludóssokkal, habár azt is megpróbálhatjuk, hogy csak gyorsan kicsenjük a számítógépből a lila rudat, és továbbálunk. Utána két idegen kommandós egy csomó cucc mellett örökdi: ez már elő-re jelzi, hogy valami nagy csata van elő-táiban.



A végső összecsapásnál bizony szükségünk van löszerre és energiára. A két lila rúddal nyíló ajtó után egy jókora arénába jutunk, ahol az idegenek vezérével, no meg két csatóságával küzdhetünk meg. Utóbbi kettő nem hiszem, hogy gondot jelent, viszont ■ vezérnek az a trükkje, hogy amikor rosszul áll ■ szénája, pajzsát veszi magát körül, és berepüli ■ középső energiorráshoz, ahol feltölti magát. Mindenekelőtt etől az energiorrástól kell megszabadulnunk: az egyes részelt csakis plazmalövedékek lehet megsemmisíteni! Ha már nem tudja magát tölteni, utána már a főellen-ség sem annyira kemény ellenfél.

DARKSTONE



Uma világot bizonyára hatalmasnak tekintette meg az Elei, szerencsére nekünk csak nyolc ország küldetésseiben kell megállni a helyünket. Kalandozásaink a helyi kisvárosban kezdődnek, ahol is beszerezhetünk mindenféle utánpótlást, információt, majd a hét országban folytatódunk, végül miután a hét kristályt begyűjtöttük, vár minket Serkeshe földjén az áldott jó sárkány orron koppintása. A játék minden országhoz három küldetés közül választ ki egyet, így garantált, hogy többszöri lejátszásra is egészen új benyomalmakba ütközünk.

A kisváros

Városkánk a különböző polgárok segítségével hivatott felmerülő szükségleteinket rendezni.

Gunther, a fegyverkovács: nála lehet vásárolni, eladni, valamint javítani és – ami a leghasznosabb – fejlesztetni fegyvereinket, páncéljainkat. Fejlesztésnél ügyeljünk arra, hogy minden küldetés egy ponttal csökkentse a céltárgy tartósságát. Madame Irma a város boszorkánnya: gyógyít, azonosítja esetle-

ges varázstárgyainkat, és ő szabadít meg a rontó varázslatoktól.

Perry, a fogadós: megpihenve feltöltjük manáinkat és életpontjainkat, ám fogadós uram seftellessel is foglalkozik, ő az egyes küldetések teljesítése során szerzett, egyébként használatatlan tárgyaink potenciális vevője, de vásárolhatunk ételt, fáklyát a kedvünkre.

Master Elmeric: a varázslónál szerezhetőek be a különböző varázstárgyak, tekerccsek és italok, tölthetők fel egyes lemerült mágikus fegyverek.

Master Dalsin: képzettségünk fejlesztője, érdemes minél többször igénybe venni szolgáltatását, ugyanis a képzettségeket nem használni a legostobább döntés, amit a játékban hozhatunk.

A városka valószínűleg egy jóléti államban felhathó, ugyanis a jóemberek hiteltelen pénzeket kérnek szolgáltatalkért. Ez elsősorban induláskor zavaró, az az 1500 arany nem nevezhető itt soknak...

Találhatunk itt még néhány térforgó polgárt, rájuk csak a kezdeti történet meglátogatásánál van szükség. Egy jó tanács: NE dobjatok be pénzt a zenezerszartársóval!

I: Ardyl



1. Riken szelleme

A lábán bókászva egy kis falura bukkanunk, ahol a dolgozó nép elpanaszolja, hogy amióta egy gonosz varázsló elopta tőlük a Böség Szaruját, a szemük is kopog az éhségtől. Menjünk le az útvesztőbe, ahol is a kaland újabb mozzanata tárul fel. Egy Riken nevű kísértettel szöbba elegyedve elmondja, hogy a Szaru jött ő is visszaszerezni, ám a csapatát lemészárolták. Érthető okokból segít likvidálni a mágust, aminek előbb a Jég és a Tűz Gömbjét kell elvinnünk jelenlegi gazdáitól. A 2. és a 3. szinten találhatjuk meg e tárgyakat, egy levágott jég-, illetve tüzgölem teteme mellett. A két komponens összekeverve máris mehetünk az utolsó szintre, ahol is adjuk oda a megjelölt Rikennek. Cserébe megkapjuk a Felhő Köpenyét, amellyel a gonosz mágus termékek falat átjárhatóakká válnak. Üssük le, és máris miénk a Böség Szaruja. A faluban érte ugyan csak köszönetet kapunk, ám elhagyva a vidék embereket, Riken kísértete hátából megajándékoz minket első kristályunkkal.

2. Napkereszt

Egy kedves kis házikónál karosszékben pihengető megrendelőnk, Drakus elmondja, hogy mágüjtő, és a Napkeresztre fáj a foga, amelyet Kaliba Gyermekei próbáltak szoroztatessal bitorolni. Semmi problémát A labirintus harmadik szintjén találhatjuk meg a kolostort, ám amíg nem felhatalmazásunk Kalibától, nem léphetünk be. Ehhez a negyedik szinten





kell kiállnunk a beavatás próbáját egy Gondor nevű úriembernél. A feladat az első teremben agyonütni a pókokat, kiinyitni a kapcsolókat, és az egyik fülkéből felvenni a terem kulcsát. A második teremben pókok helyett egy feláncolt bűnözőt kell jobblétre szenderítenünk (Élet-istenő? Hmm...), majd felszedni a zsebéből kipottyanó kulcsot, átmenni Gondorhoz. Már csak három fegyver közül kell kiválasztanunk egyet és Kaliba Gyermekévé válnunk. Viseljük a kapott amulettet, így már gond nélkül beszélhetünk a Kolostorba. Az oltáron lévő keresztet ne birizgáljuk, mert a felbőszült atyák ránk rotnának, inkább keressük meg a kapcsolót, és menjünk be a kinyitló ajtón. Emléjük le a koporsót, és öljük meg az ébresztéséért meglehetősen ideges Enocho. Az eljett keresztet vigyük fel Drakusnak, akiről rögtön kiderül, hogy főállásban kísértet és Draaknak dolgozik. Ojjük meg.

3. Mika, ■ boszorkány

Egy kis falucskába érve meglepő kép



fogad, úgy tűnik, itt sokat adhatnak a művészetek pártolására, hiszen egy gyönyörű fiatal nőt formázó szobrot állítottak a térre. A falusiakkal beszédebe elegyedve kiderül, hogy szó sincs kulturális pezsgéséről, csak a falu boszorkánya kövé változtatta beszélgetőpartnerünk feleségét, mert ő már ronda és öreg (na meg irigy is egy cseppnyit). A banya pedig addig nem oldja fel a bűbáját, míg valaki nem hoz neki egy, az ifjúság elixír-

vel teli flaskát. A labirintus – ki hitte volna – az Ifjúság Kútja nevet viseli. Második szintjén találunk egy tükröt egy ládába rejtve, a negyedik szintjén pedig már magát a kiszáradt kutat, és egy kétségbeesett fiatalembert, Elast. Adjuk neki a tükröt, és máris kiderül, hogy a saját tükré miatt hitte öregnek magát, amelyet nagylelkűen rögtön nekünk is ajándékoz. Vigyük fel a hazugságok tükrét ■ bosznak, aki azonnal elhízi, hogy megfialodott, és feloldja a varázst. A faluban vehetjük át megérdemelt jutalmunkat a hálás, ám ■ fentiek alapján kissé hiszékeny helybéliektől.

II. Tükrözés

1. Genna mérgezése

Bolyongásunk közepette egy kis karavánra akadunk, egy ágyban fekvő, láthatóan beteg nővel, és egy fel-aló lófráló férfival. Az úriember közli, hogy felesége, Genna beteg. Felnyitva az egyik ládát (hisz miért ne rabolnánk ki őket), egy levelet találunk, amely Genna betegségét elég egyértelmű okra vezeti vissza. A férfi beavallja tettetét, majd elkalauzol egy mágyushoz, akitől egy kelyhet kapunk, amelyet a Szerencse Kútjából kell feltöltenünk a mérge semlegesítésére. A kút a második szinten leledzik, egy központi és négy kereszt alakban elhelyezkedő emelvényből áll, amelyeket fénypásmák világítanak meg. A négy pulpitusra prizmákat kell elhelyeznünk, hogy a szerencse fényei megtöltsék azt. Kutassuk fel őket, és ha megtegtük a kehely, gondosan vegyük fel újra mind a négyet – darabját 12 500 csengő arannyal fizet a fogadós. A kelyhet adjuk Gennának.

2. Az egyszarvú kiszabadítása

Végre az állatvédő játékosok is kiélhetik hobbiukat, igaz ugyan, hogy nem bána, de azért kétségtelenül rabságban sínylik a szegény egyszarvú. Egy kis tündérke kériel mellette, hogy szabadítsuk ki ■ barátját, akit egy Felder nevű gonosz varázsló ejtett fogságba, majd kényelmesen elhelyezkedik hátságunkban. A második és ■ negyedik szinten jó hasznát vehetjük, az utunkat elzáró kapu rácsain át berepülve eliminálja az akadályt. A negyedik szinten kell fejbe költanunk Feldert, majd a megszerzett kulccsal ki nyithatjuk az egyszarvú bilincseit.

3. A tündér tava

Az erdő közepén megbúvó tó felett kis tündér lebeg. Ha kapcsolatba lépünk vele, rövid fuvolaszólamot hallhatunk. Jegyizzük meg, mert később még szökecsünk lesz rá. A labirintusban öt különbö-



zó hangú fuvolát találunk ládikákba rejtve. A szájak termében a falon lévő arckoba kell elhelyeznünk őket, hogy a tündér dallamát játsszák. Ugyanis e teremből juthatunk be régen várt kristályunkhoz, azonban a terem tele van kígyókkal, akik nagyon hamar kivégeznek minket. A zene segítségünkre lesz, hogy túljárjunk a kígyók eszén, és megszerezzük jutalmunkat.

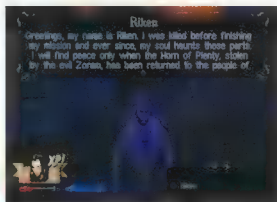
III. Maghor

1. Gyerekrablók

A tájon csak úgy nyüzögnek a gyíkemberek, és némokokra megtaláljuk áldásos tevékenységük eredményét – egy kiégett falut. Az életben lévő hölgy megkér, hogy szabadítsuk ki elrabolt gyermekét. A labirintus bejáratát csak egy fa ki-döntése árán közelíthetjük meg, de mielőtt bemennénk, adjunk egy gyógyitalt a földön fekvő szerencsétlennek – nem fogjuk megbánni. Menjünk végig ■ labirintuson, ■ negyedik szinten, a templomban találjuk ■ gyerekrabló gyíkembert. Mutassuk meg neki, hogy a gyermekkereskedelem mennyire veszélyes foglalkozás manapság... Vigyük fel a csecsemőt az asszonyinak.

2. Darázsfészek

Ismeretlen démonok zargatják megbízónk nyugodalmát: kútja hirtelen kiszáradt, szomszédja eltűnt odalenn, és az-óta erős bűz árad belőle. Szálljunk alá a kútba, és készítsünk fel az eddigi legnehezebb küldetésre. (Jó, ha viszünk némi



DARK STONE

gyógyitalt, vagy láthatatlanságetkereszt.) Az első szint a vödör, a másodikon kezdődik el az igazi útvesztő. Keressük meg a Terror Trónját, és a trónoló csontvázat küldjük vissza a temetőbe. A pófátlanul lövöldöző darazsakat kikerülve menjünk tovább, a harmadik szinten találunk két bányát, mindenféle fura, virágszerű darazsfészkekkel, amelyek csak úgy ontják a kellemetlen rovarokat. Ússuk szíjéj a természet eme rút gyermekeit, majd eszkedjünk az utolsó szintre. Itt szabadjutsuk ki Rosst, akitől cserébe megkapjuk az egyetlen fegyvert, ami sebzi a királyt. Keressük meg a királyt, egy gusztagustan, óriási férget, és jutassuk vissza lelkét az örök körforgásba.

3. Bartalan kincse

Egy szegény öreg szerzetes megkér



minket, hogy segítsünk visszaszerezni elveszett szeme világát. Mivel az úttörő ahol tud, segít, nem utasítjuk vissza a felkérést. (Jól is néznék ki, miből lenne akkor kristályunk?) Menjünk a labirintusba, ahol három szobor megszerzése lesz a feladatunk. Miután megszerztük mind a három szobrot, menjünk le az utolsó szintre, amely meghökkentően egy órára hajaz. Ez lesz a megoldás kulcsa, helyezzük el a szobrokat a következő állásban: aranyaszobor hét óránál, az ezüstöt tíz, a bronzot pedig három óránál. Ekkor a felnyitóládából Ra szemé kerül elő, ezt kell odaadnunk a papnak, egy nagyított nyerve szolgálatainkért. Vigyünk el a horgasztól hatat, és adjuk oda Rossónak, aki cserébe megajátja a hldat. A nagyított olvassuk el a szigeter menő híd névtábláját, és kövessük utasításait, így egy bibliához jutunk. Menjünk Eras templomához, és tegyünk némi elédelt a fányrókba. Adjuk neki a bibliát, majd miután megáldotta, vigyük el a papnak.

IV. Dyrhad

1. Ez etrabolt szerető

Megbizón kis táborában pihengető lovag, Eraldus nője felkutatására bérrel fel



minket, akit óriási pókok raboltak el. Ő ugyan nem mer lemenni, de megszór minket ellenszerekkel, amelyeknek nagy hasznát látjuk lent. Mindjárt az első szinten megtaláljuk a raboskodó nénit, de börtönének kulcsát mélyebben kell keresnünk. A további szinteken négy méreggel teli üstre és – minő véletlen egybeesés – négy méregközömbösítő oldatra bukkanunk. Találjuk ki, mi a dolgunk, és miután mind a négy üstöt közömbösítettük a negyedik szinten megnyílik az út a pókok mesterének termébe. Vágjuk el élele fonalát, és máris miénk a börtön kulcsa. Szabadítsuk ki a hólgyet, és menjünk fel jutalmunkért. Aki még nem fogott attól gyanút, hogy a szokásos kristályt már felvettük a negyedik szinten, majd most meglepődhet az emberi hálatlanság mélységein. Vágjuk le a lovagot és a nőt is (utóbbi varázslóként farkasemberré fog változni) és megszerztük Eraldus kulcsát. Nyissuk ki utazóládáját, és vegyük el a felszerelését. (A kétkézes kard és a páncél különösen hasznos, ha varázslóval játszunk.)

2. Horgan küldetése

Az AD&D rusnya rosszfiú, az orkok ezáltal sem cáfoltak rá garázda hirnövére, kifosztottak egy kedves öregembert, elvették tőle egyetlen varázstárgyát. A lopás bizony csunya dolog, ahogy a Beatrice is megmondta, így nekünk a mészárlás nemes feladata új osztályrészt. A varázskristályt cserébe Horgan elmondja a labirintus lejáratainak titkát: a kapu kinyílik, ha az előtte lévő tábla valamilyen tárgy kerül (ígyes megoldás, úgy tűnik, itt a kalandozókból élnek). A labirintusban Garthol, Digma és Hassen névű, jelenleg a szoros értelmében csontságos fiatalemberek legyákása vár bennünket. Hassen esetében ez egy kicsit komplikált, mielőtt visszazavarnánk örök pihenőjébe Garthol és Digma kardjával szét kell hasítanunk a szinten felreható két koponyát. Teljesítsük kötelességünket, és vegyük fel jutalmunkat.

3. Shadire

Egy Shadire nevű varázslóról kiderül, hogy Konrad Lorenz leikes követője, aki a gyikemberek viselkedésének titkát tanulmányozza. Epanaszolja, hogy mostanság nagyon megváltoztak kis kedvencei, és szinte érzeni a levegőben, hogy készülnek valamire. Ebből ő komoly tudósra arra a következtetésre jutott, hogy bizonyára valamilyen különleges képességű gyikember születése körül babáskodnak. Felkér minket, hogy szálljunk alá a fészekbe, és pusztítsuk el a pikkelyes szuperment. Ehhez a Mennyei Kardra lesz szükségünk, amelyhez meg kell találnunk a Mennyei Szimbólumot. Ez elég könnyű feladat, csak az első emeleten raboskodó személynék kell szabadságát visszaadnunk. Adjuk oda a szimbólumot Shadire-nak, aki elkészíti nekünk a kardot. Felfegyverkezve a Szent Pengélevő vágjunk neki ismét a labirintus folyosóinak, és meg se álljunk a keltetőteremig. Itt törjük össze a tojásokat, és aprítsuk fel mindenkit, aki ebben meg akar akadályozni.

V. Omar

1. Kolos

Nem messze a labirintus bejáratától egy különös módon barátságos kísértet bukkanunk. Kolosra, aki megígéri, hogy segít nekünk, ha netalán bajba kerülünk. A labirintus első szintjén, a könyvtár bejáratánál már meg is jelenik kedves ismerősünk. Tiltakozását figyelmen kívül hagyva, a könyvtárba lépve találjuk Atenust, aki a labirintusban elfejtett három elixírt cserébe felajánlja, hogy elkészíti nekünk a Lélek fioláját. Teljesítsük kérését és vegyük át a fiolát. A negyedik szinten Kolos bebizonyítja, hogy kutatóból nem lesz szabolca: orruk elől fújja meg a kristályt. Menjünk a sírjához, és használjuk az Atenustól kapott fiolát, és megjelenő Gyömböcs pedig verjük ki fáradásunk Kolosból a ped.

2. Roland király

A labirintus bejárata környékén vidám



kis táborúztbe botlunk. A tűz körül ücsörgő két úriember bemutatkozik: Ramal herceg és hűséges követője, Melchior. A tűzzel szemben ők egyáltalán nem tűnnek vidámnak, érthetően, hiszen Ramal herceg kedvesét, a szépséges Jasmine-t elrabolta a rettenetes, gonosz varázsló. Alászállva a labirintusba, már az első szinten felfedezzük a Háremet, amelyet a kor technikai fejlődésével lépést tartó mágus nem unuóchokkal, hanem elektromos lövedékek okádó gyűjtkkel véd. Ha nem akarunk idejekorán elhalálozni, haladunk úgy, mint a villám: gyorsan és



cikcakkban. (Érdeemes megfontolni a Haste vagy a Berserk varázslatok alkalmazását.) Itt találjuk Jasmine-t, ám sajnos még nem tudunk rajta segíteni, hiszen mágikus bilincsbe van vevve. Egyelőre hagyjuk magára, hatoljunk mélyebbre az üvezstöbbe. A második szinten a haldokló Melchior elmeséli, hogy Ramal és ői fogságba ejtették, és felkér minket tehetetlen ura kiszabadítására. Halála előtt átnyújt egy kulcsot, amivel a harmadikon kényszerünkán raboskodó Ramalt engedhetjük szabadjára. Cserébe egy medált kapunk, amely megtöri Jasmine bilincsét. A hálás hercegnő Polland kúrtjét adja nekünk, a boldog pillanatot megzavarni igyekvő mágus hullájnál pedig a használati utasítást lehetjük. Menjünk fel a felszínre, keressük meg Roland sírját, és ábraszűk fel a pihenő hírességeit. A sztarokra oly jellemző módon, hisztizve ront elő, és álma megzavarássáért életünket követeli. Vegyük el az óvét és tegyük fel a sisakot ami elejtett. Így már beléphetünk a nyegedik szintre, a kristályt őrző lovagszobrok színe elé.

3. Langolin a varázsló

Következő feladatunkat riasztó kis intermezó előzi meg, egy kis tanya előtt férjéért aggódó asszony és egy fehér mágus társaságára bukkanunk. Langolin, a mágus a halhatatlanság varázslatának három flaskájával és az egyik kristályunkkal vissza tudná szerezni a nő férjét. Ha vagyunk annyira naivak, hogy odaadjuk

neki a kristályt, máris fellebben a fehér fátyol az állítólagos mágusról: nem más, mint gonosz kíséret, Draak mocskos úgynöke. A jól végzett munka örömeinek hangjelenségeivel távozik a színről, mi meg mehetünk le a labirintusba kalapálni. Minden egyes szinten megtalálhatjuk a halhatatlanság kültjét, belejük gázolva az ifjúság és a halhatatlanság elixirének egy-egy példányával gyarapíthatjuk tulajdonukat. A negyedik szinten jogos bosszút állhatunk csalo ismerősünkön, Langolinon, visszaszerelve ezzel az elrabolt kristályt, amelyet használjunk a hatodik kristályt magába záró foglalatlan.

VI. Meltrada

1. a kárhozott ítétele

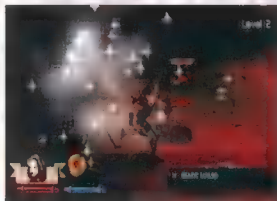
A felszínen kóborolva komor kis faluba tévedünk, itt már bizony senki sem fog több adót csalni. A labirintus bejáratánál levegőző szellemtel megkapjuk az eligazítást: segítenünk kell neki befejezni szellemiét, mivel a fajtája már nem tudja megőlni magát. (Nem próbéma, 40000 arany lesz...) Szándékának komolyságát igazolandó, ránk bizza lakásukosát, majd visszatér felelősségteljes munkájához. Kövessük példáját, menjünk le mi is újdonsült munkahelyükre, és vegyük fel a munkát. Feladatunk minden egyes szinten egy-egy kereszt összegyűjtése, amelyekhez a kulcsot használva jutha-



tunk be. Ismerősünk, úgy tűnik, műgyűtéssel is foglalkozik, hiszen mielőtt még a túlvilágra segítenének, elkéri a három keresztet, majd halálból nekünk támad.

2. Körök

A labirintuson kívül a halál és az élet három körét láthatjuk, amelyeket a küldetés teljesítéséhez használunk is kell. Menjünk le az üvezstöbbe, és keressük meg az első három szinten a halál három virágát. Vigyük fel őket a felszínre, és dobjuk a halál három körébe. Menjünk az élet köréhez, és vegyük fel a megjelölt virágokat. Menjünk le az utolsó szint-



re, és tegyük őket egyenként a három piramisba.

3. Három démon

Gaetan elpanaszolja, hogy tolvaj kis goblink elrabolták a fegyverét. Lekalapálva a kis útonállókat adjuk vissza az elrabolt bárdot, cserébe a Démónok Pajzsát kapjuk, amelynek a labirintusban nagy hasznát vehetjük. Feladatunk három drágakő megszerzése lesz, amelyeket az első három szinten tudunk összeszedni, egy-egy démon formázó szoborból kiítve. (Ennyit a művész érzékenységről...) Az utolsó pályán helyezük be a három drágakövet az oszlopokba, és vegyük fel a kristályt.

V. Baasthel

1. Luxuriosus, a vámpír

A környékbeli molnár elmeséli, hogy segéde eltűnt, és egy idő óta olyan nyugtalanító zajokat hall a malomból, hogy nem mer dolgozni. Nekünk kell kitakarítani birodalmát, amelyhez egy sokkát égő fáklyát ad segítségül. Benn egy malomra egyáltalán nem jellemző, jól kiépített teleporthálózat fogad, no meg a molnár segéde, aki elmeséli, hogy egy Luxuriosus nevű vámpír reggelizett belőle, így nemskára ő is vámpírrá váltik. Csakugyan... Miután befejeztük az aktív eutanáziás menstrendszerű procedurárat, telepörtálgassuk végig a pályát, amíg fel nem leljük a kőtörő kalapácsot. Menjünk ki a felszínre, és keressük meg az örült patkányok táborát. Deratizáljuk a környeztet, és a kalapács segítségével szabadsítsuk ki Luxuriosus pálcáját a szikla fogságából. Menjünk le a legalsó szintre, és adjuk oda a vészrókának elvesztett hitt pálcáját. Természetesen megvagdunk minket, hiába az emberek halálukban is hálatlanok maradnak...

2. A szent szám

Az utolsó kristály megszerzésének legprimitívebb küldetése. A felszínen a már köznyelvéssé váto jelenet fogad: egy férjért visszaváro hölgy az érzelmeinkre, a látó-

DARK STONE

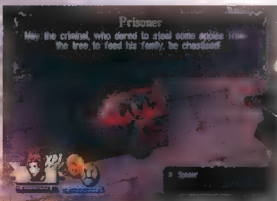
masaival küszködő pap pedig az intellektusunkra kíván hatást gyakorolni. A pap egy szent számot emleget, amely romlásba dönti ■■■ ördögöt, szóval ennyit ■■■ intellektusról... Menjünk csak szépen le a labirintusba, ahogy eddig is tettük, és kalapáljunk le minden szembejövőt. Mindhárom szinten megtaláljuk a hetedik kristályt, és minden egyes alkalommal ki derül, hogy csak illúzió az egész. A negyedik szinten megtaláljuk nőnemű megbízónk özvegyi mivoltának bizonyítékát, férje holttesténél pedig három tkerceset, amelyekből kikövetkeztethető, hogy a szent szám 540. Menjünk ■■■ ördögöt formázó szoborhoz, és állítsuk be a számot, majd vegyük fel a hetedik kristályt.

3.A druidák gyűlése

A labirintus bejáratánál egy Ubus nevű illető kérlel minket, hogy segítsünk meseterének, aki már nagyon régóta bement az üvezsötbe, és még nem adott elejét. Úgy tűnik, nem jutott messzire, hiszen már az első szinten meglegült ■■■ hal-dokló varázslót, aki küldetésének folytatására szólít fel minket, és végrehajtásához átadja a Szent Íjat (pedig ■ Szent Kézigránáttal sokkal többre mennénk). Feladatunk három szobor, és persze ■■■ összes gonosz druida elpusztítása. Ha végeztünk a első tereben felvehetjük szokásos gázsinkat.

VIII. ■■■

Az utolsó küldetésünk várhatóan a legnehezebb a játékban. Mielőtt lemennénk körméré nézni tűzfűjő nekromantánknak, állítsuk össze a játék elejéről ismerős Sebastian segítségével az Idő Gömbjét. Helyezzük a kristályokat ■ körben elhelyezkedő emelvényekre, és nézzük meg a Gömb megszületését bemutató videóit. Immár ismét bevetésre kész a csodafegyver, azonban Sebastian rögtön el is sorolja korlátait. Aktiválása lehetővé teszi, hogy maradóndó sérülést ejtsünk Draakon, ám ehhez csak hatvan másodperc áll rendelkezésünkre, utána elfogy belőle a mágikus üzemanyag, és vissza



kell hoznunk feltétlenül nagy tudású ismerősünkkel. A labirintus egyébként csak háromszintes, a harmadikon Draak otthonával, ahol a játék további megkönynyítése érdekében a térképet sem használhatjuk. Szerencsére Draakot térkép nélkül is könnyű megtalálni, ám legyőzése nem gyerekjáték, mert azon túl, hogy állandóan wyverneket idézget maga köré, rettenetes nagyokat sebez, és annyi életereje van, hogy kalandozó legyen a talpán, aki leüti. Ráadásul az Idő Gömbjét is be kell táraznunk valamelyik övünkbe, így el kell döntenünk, hogy a másikká varázslattal, vagy gyógyítással teszünk. Sok sikert kívánunk!

■■■ és trükkök

Karakterek

Mint minden rendes szerepjátékban, karaktereink kasztokba soroltak, eltérő képzettségük és tulajdonságaik alapján. Fejlesztésükre a különbségek elmoshatók, ám érdemes szem előtt tartani azt a tényt, hogy ■■■ durva szörnyek legyőzése hasonlóan durva fegyvereket, illetve varázslatokat igényel. Ezek használatára pedig igencsak felfejlesztett képzettségeket igényel, amely erősen egyirányú (kaszt-nak megfelelő) fejlesztést követel meg. Persze, mindenkinek szíve jóga választani...

Harcos/Amazon: nagy erő és életerő,



gyenge mágia és közepes ügyesség jellemzi. Fegyverei közelharcra készültek, használatuk erő igényel. Ő ■■■ bizonyos kalapálás fajta, közelharcban páriát (és a mellette állókat) ritkítja.

Képzettségek:

Forester: tavakban halászgatva élelmet nyerhetünk.

Learning: az ellenfelekről kapott tapasztalati pontokat növelve gyorsítja szintlépésünket.

Repair: használat közben sérült tárgyait javíthatjuk.

Trade: olcsóbbáért vásárolunk, drágábban adunk el.



Master of arms: ■ találati arányunkat és sebességünket növeli.

Concentration: használatával ideiglenesen növeli az erőt és az ügyességet.

Orientation: alkalmazásával képzettség szintnek megfelelő időre látható a labirintus teljes térképe.

Varázsló/Boszorkány: erős a mágia-ban, gyenge a testi és az életerőben. Elsősorban pusztító varázslataival érdemes hatni a célközönségre, és nem szabad engedni, hogy körbevegyenek. Ha ez mégis megtörténik, farkassá változva (Lycanthropy képzettség) vájguk ki magunkat. Felszerelése mágikus készségéhez kötött.

Képzettségek:

Learning: lásd harcok.

Communion: gyorsabban növekszik ■ manánk.

Meditation: időlegesen növeli a manát. **Lycanthropy:** időlegesen farkasemberré változva folyamodhatunk tettlegességhez.

Detection: jelzi a varázstárgyakat.

Recharging: feltölti a kiürült varázstárgyakat.

Identification: megállapíthatjuk ■ varázstárgyak tulajdonságát.

Orgyilkos/Tolvaj: az ügyességben és az életerőben jeleskedik, a többiben eléggé gyenge. Elsősorban távolra ható fegyvereivel az egyik leghatékonyabb karakter a játékban, fegyverei ügyességet igényelnek.

Képzettségek:

Learning: lásd harcok.

Trade: lásd harcok.

Identification: lásd varázsló.

Delusing: hatástalanítja a csapatát.

Perception: érzékeli a csapatát.

Silence: lopakodás, észrevétlenül közel mehetünk (de minek?).

Theft: kirabolhatjuk ellenfeleinket, anélkül, hogy megölnénk.

Szerzetes/Papnő: kiegyensúlyozott karakter, mindenhez ért egy kicsit (azaz semmihez sem igazán). Zúzófegyverei

közelharcra valók, de hatékony verekedésehez érdemes segítő bűbájhoz folyamodni. Fegyverei használatát az életerő korlátozza.

Képzettségek:

Learning: ahogy az előbbieknél.

Recharging: lásd varázsló.

Communion: lásd varázsló.

Master of arms: lásd harcoss.

Perception: lásd tolvaj.

Concentration: lásd harcoss.

Prayer: ideiglenesen növeli páncélozottsági szintet.

Mágia

A bűbáj formái négy szintbe sorolhatók, illetve megkülönböztethetünk papi (védő) és varázslói (támadó) varázslatokat. Varázslatot bárki tanulhat, ám harcossként vagy tolvajként ne nagyon almodozzunk ■ magasabb szintű mágia alkalmazásáról. (1. szint 25, 2. szint 55, 3. szint 105, 4. szint 155 mágia pontot igényel. No comment.)

Varázslataink:

1. szint

1. **Berserk:** növeli sebességünket (a haste-nél kevésbé), találati valószínűségünket és sebességünket. Emellett nem utolsósorban meg gyógyít is. Ideális ■ közelharcban.

2. **Healing:** gyógyítás, azaz varázserőnk életpontokká alakítása.

3. **Antidote:** mindenféle rűt mérgezészt megszüntet, akárcsak folyékony változata.

4. **Magic missile:** mágikus lövedékünkkel messziről törhetjük le ellenfeleink jókedvét. Az első küldetésekben még hatékony, később már komolytalan.

5. **Light:** fényt varázsol életünk sötét epizódjaiban. Elsajátítása minden karakternek melegen javasolt.

6. **Magic door:** segítségével térkapu nyílik kis városainkra, ha már nagyon honvágyunk van. Jelentőségét nem kell magyarázni.

7. **Ray of injury:** hősünk körül lángra gyújtja ■ közeli elleneket. Az elején még

hasznos, előrehaladva már nem annyira, bár kétségkívül nagyon látványos.

2. szint

8. **Invisibility:** láthatatlanság. Igen hasznos, ha észrevétlenül akarunk áthaladni valahol. Nagyon manaigényes.

9. **Detection:** segítségével könnyen kiszűrhatjuk a varázsfegyvereket. Szerintem teljesen haszontalan, mert annyira sokat azért nem változtat a keresgélesen, viszont rövid ideig tart, és nagyon eszi a manát.

10. **Night vision:** ellenfeleink vörösen világitva megkönnyítik lelovésüket. Végül is, miért ne?

11. **Magic bomb:** magunk elé helyezünk egy lángnyelvvvel jelképezett bombát. Hatékonyan irtja a szembejövőköt.

12. **Haste:** rövid ideig nagyon gyorsít.

13. **Food:** ha éhesek vagyunk, és már nincs mit enni...

14. **Sparks:** közeli ellenfelünkbe szikra csap át rólunk. Nem az igazi.

15. **Telekinesis:** távoli tárgyak (pl. ajtók, ládafaedelek) mozgását teszi lehetővé, elkerülve ■ esetleges csapdákat.

3. szint

16. **Fear:** ellenfeleink fejvesztve menekülnek közelünkből. Bekérített varázslók figyelmébe ajánljuk.

17. **Slowness:** áldozatunk jelentősen ballaluss.

18. **Death dome:** védőburkot képez körülöttünk, aki áttör, megnézheti magát...

19. **Teleportation:** a pálya másik pontjára repít, ha már nagyon forró a talaj.

20. **Forgetfulness:** hatékonyan akadélya azzal ellenfeleink varázslási kísérleteit.

21. **Fireball:** nagyon sebző tűzgolyó. Érdemes megtanulni.

22. **Reflection:** visszaveri ■ ránk lőtt lövedékeket és varázslatokat, sajnos csak elég rövid ideig.

23. **Storm:** hátrálói ■ környezetünkben tébláboló szörnyeket, és aki a falhoz ér, sebződik.

24. **Poison cloud:** mérges gázfelhővel nehezíti meg ellensegeink életét. Hmm...

4. szint

25. **Mutation:** ellenfelünkből hylene kis csirkét alakít, bár túl kevés időre.

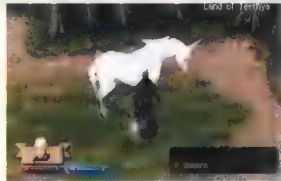
26. **Confusion:** kiszemelt áldozatunk bajtársára támad. Cool!

27. **Flame thrower:** pusztító tűzfolyam sópor végig előtűnk.

28. **Invocation:** egy szimpatikus tüzgölem siet segítségünkre a maga egyszerű módján.

29. **Stone:** hatására a szerencsés kiválasztott kővé dermed.

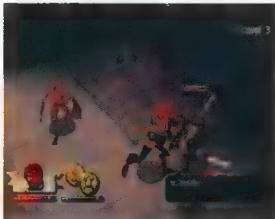
30. **Absorption:** vámpírként szívhatjuk ellenfeleink életerejét. A legkorrektebb varázslat a játékban.



Harc, fegyverek

Miután mindegyik kaszton belül számtalan fejlesztési lehetőségünk van, csak nagy vonalakban adhatunk tippeket a harcra. A jól fejlett testi készséggel rendelkezők a közelharcra, a gyenge életerejük inkább ■ távolról szemétkedésben jeleskednek. Természetesen rengeteg variáció létezik, de még az alapvetően fegyvereikre építőkné is melegen ajánlott harci készségeik csiszolása mellett legalább az első szintű varázslatok elsajátítását lehetővé tenni, azaz elérni a bűvös 25 mágia pontot. Ugyanis az első szintű varázslatok javarészt a verekedés hatékonyságát hivatottak fejleszteni, megfelelő alkalmazásban teljes körű nyelvből jelent az aprítás során. Például ■ Berserk kimondottan ■ kalapálat előnyben részesítőkné készítetett, arról pedig csak egy vérből íjász tudna mesélni, mennyivel jobb világosban célozni, mint egy sötét folyosón. Persze a fordítottja is ugyanennyire igaz, egy varázsló sem kőszálhat harmatgyenge erőnléttel, hiszen ■ másik tábor is bővelkedik mindenféle lövedező figurával.

Fegyverzetünk kiválasztása alapulajdonságaink függvényében alakul, harci stílusunk kialakításánál érdemes ezt nem szem elől tévesztenuk. Bár ■ program ■ fegyverkövácsnál ajánlasképpen kaszt szerint kategorizálja a munkaszközöket, a döntés a miénk, bármelyikkel dolgozhatunk, ha képességünk lehetővé teszük (lásd: karakterek). Az egykezes fegyverek mellett hordhatunk pajzsot, vagy fátylát, ám sebzésük és tartósságuk is jóval kisebb, mint kétkézes társaiké. A kétkézes fegyverekkel ugyan lassabban is támadhatunk, mégis célszerű ezeket alkalmazni, mert sebzésük eleve nagyobb, és nagyobb tartósságuk miatt jobban is fejleszthető, mint az egykezeseké. A sebzés egy pontos növelése ugyanis ■ tartósság azonos mértékű csökkenését vonja maga után, emiatt nagy tartósságú fegyvert érdemes fejleszteni, hacsak nem szeretünk naphosszat gyönyörködni a Magic Door csodálatos látványában, utána a sérült szerszámok specialitájában felé...



TUROK 3



Volt szerencsém végigszerencsétlenkedni a Turok sorozat legújabb darabját, amely a Shadow of Oblivion címet viseli. Előre szólok minden kedves olvasónak, hogy ez a Nintendo 64-re megjelent kis alkotás nem igényel különösebb gondolkodást, mondhatnám azt is, hogy a Turok 3 alkotóbrigádjára visszakanyarodott a first person shooter műfaj elfedtetnek hitt hagyományaihoz, amikor csak eszeveszetten gyilkoltásként, és kapcsolókat és kulcsokat keresgélünk egy labirintusban. Hát itt még azt sem nagyon kell. Ezt a játékot egyszerűen végig kell játszani, és ez nem jelent nagy kihívást, egyszerűen csak nagyon ügyesnek kell lenni, mert ellenfeleink bizony elég kemények, és hamar végeznek velünk, ha nem vigyázunk halandó életünkkel. Szóval nincs más hátra, mint bekapcsolni a gépet, és beteljesíteni végzetünket, ami jelen esetben ótalán öldöklés volna.

A Turok 3 története szinte egy brazil családregény újabb epizódja, nagyobb meglepetések nélkül. Josh, Danielle és Joseph Fireseed a Turok klán véreinek utolsó őrzi. Arra hivatást, hogy megvédjék világunkat az Oblivion gonosz erőitől. Josh, a legidősebb testvér ugyanakkor egyre nehezebben bírja a gyűrődést, és szörnyű rémálmok gyötörik. Az Oblivionok álmanban végeznek vele, amikor egy kislítű próbál megmenteni egy börtöncellából. Bár Danielle rendszerint megnyugtatja, sajnos szörnyű rémálma valóra válik. Oblivion mutatók érkeznek a Fireseed házba, és Josh nem tudja megvédeni családját a túlélő szemben, ezért feladja életét, hogy Danielle és Joseph megmenekülhessen. A megmaradt testvérpárt egy Adon nevű nő menti meg, aki a Hangok Tanácsa küldötte, és küldetése, hogy a Fény Őrzőjét felkészítse az Oblivionok elleni háborúra. A Tanács előtt nekünk kell hát megválasztanunk, hogy a továbbiakban Danielle, vagy Joseph személye legyen a kiválasztott. Jömagam az ifjabb férfit szemelnem ki, ezért a végjátászt az ő vo-

nalán mutatom be nektek, de aki esetleg Danielle-t részesítené előnyben, szintén eredményesen használhatja fel tanácsaimat, mert a két karakter között csupán képességbeli eltérések vannak, a pályák nem változnak semmit (ezt kipróbáltam). Előjáróban a fegyverekről írnek néhány sort. A játék folyamán a következők arzenált gyűjthetjük össze, ha elég ügyesek vagyunk, és bizony megéri keresgélni:

-Tomahawk: Danielle kezdeti fegyvere, tollai és fanyele van. Csak a kezdeti időszakban érdemes használni, vagy akkor, ha már minden másból kifogytunk.

-Razor Wind Blade: Joseph kezdeti fegyvere, elég veszélyes darab, szinte minden ellenfelet azonnal kettévág, érdemes forgatni.

-Razor wind: a tomahawk felújított változata, végigrepül a látóterünkön, mint egy jobbfejta bumeráng, és mindenkit kettévág, aki csak arra jár.

-Spear: Egy igen érdekes, de ugyanakkor deathmatch módban használhatatlan fegyver.

-Bow: Egy sima íj, ami szinte felesleges, mert senkin nem ejt komolyabb sebet, csupán lassítja az ellenfelet.

-Tek bow: Danielle robbanófejekkel felturbózott nyíla, amely becsapódáskor elég szépet durran, és pusztító ereje kitörölhetetlen emlékként vésődik ellenfeleink agyába.

-Storm bow: Joseph nyíla, mellyel gyorsabban, felhúzás nélkül löhetőnk.

-Pistol: egyszerű mezei pisztoly. A legjobb távolsági fegyver, amíg Joseph meg nem kapja a távcsöves skulót.

-Mag 60: Danielle háromszor robbanó tőltényű spéci pisztolya.

-Silenced pistol: igazi kémfegyver! Lézer, zoom, és a közkedvelt hangtompító.

-Assault rifle: háromszor robban, és elég szigorú hatást gyakorol ellenfeleinkre.

-Firestorm cannon: Danielle halk minigunja. Pokoli gyors.

-Shotgun: A jól bevált testszaggató duplacsövű. Be kell ezt egyáltalán mutatnom valakinek is?

-Fireswarm: Egy rendkívül vicces fegyver. Alaposan felpertszeli az indulatokat. Látványos!

-Shredder: amolyan elektrosokk féle. Kicsit hasonlít Gabriel Logan fegyverére a Siphon Filterből.

-Grenade launcher: szimpla gránátvető.

-RPG launcher: Danielle rakétavetője.

-Napalm cannon: Joseph fegyvere, elég kellemetlen hatásokon!

-Vampire gun: egész egyszerűen elszívja ellenségeink energiáját.

-Cerebral bore: Danielle cucca, ha egyszer befog, akkor nincs menekvés, és bizony elég nagyot durran!

-Cerebral burst: ugyanaz, mint az előző, csak ezt Joseph robbanítja fel.

-Cerebral possessor: annyi a különbség, hogy irányíthatjuk az áldozat utolsó mozdulatait. Ez például arra jó, hogy a többi áldozat mellé mozgattuk a szerencsétlent, és akkor robbantjuk. Jópofa.

-PSG (personal singularity generator): a legkeményebb fegyver, darabokból kell összeállítani, amiket a játék során találunk meg.

Ezekért aztán érdemes játszani, még akkor is, hogyha a gyilkolászáson kívül más dolgnak nemigen tesz ebben a hosszú és értelmentlen játékban. Akkor azt javaslom, hogy induljunk neki, aztán lesz, ami lesz!

Level 1: The Breach

Egy rodaépület felső szintjén találjuk magunkat, kint az utcán vihar dúl, és a rendőrség büszke emberei vögyázzák a csendet földön és a levegőben egyaránt. Egy folyosó áll előttünk, de mikor elindulnánk előre, egy replűt járó serényen szétzúzza az utat, és - mint ahogy az már lenni szokott - egy másik és hosszabb úton kell Oblivionhoz jutnunk. Szaladgáljunk körbe a szobában, ahol is egy dupla ajtó a lifthez vezet. A többi ajtóval ne pazaroljuk drága időnket, nem nyílik egy se, csak azt a hatást kelthet, mintha labirintusban lennénk. Szóval a liftben állva megpillanthatjuk a segítségét: egy gombot. Nyomjunk meg, és a lift már rept is tova, a következő szintre.

Level 1: Unexpected help

Ahogy kilépünk a hallba, láthatjuk, hogy a földszintre érkezünk egy zsákutcába, mert a bejárati ajtó el van zárva, és a kivezető utat törmelék fedi, így hát a terem közepén leülő hálón másszunk fel. Eközben kintről a rendőrség nem éppen baráti hangon közli velünk, hogy nem léphetünk át barikádjaikat, akárkik is vagyunk, mert a törvényszéket azonnal telepumpájják ólommal. Az emeleten találunk egy pisztolyt, valamint a teremben van még nyilvánvalóan és életerős csomagcsaka is. Sajnos vissza kell másszunk, mert innen sem jutunk sehova, viszont a földszinten, szemben a bejárati ajtóval van egy üres liftakna, ide ugorjunk be! Egy apró alagút az alagsorba vezet, ahol kellemetlen lehelletű kutyaq támadnak ismerkedés nélkül, őket öljük meg, minél gyorsabban! Lent két szoba van, a kisebbikben találunk cuccokat, és ha szétfőjük





a bal sarokban lévő faladát, megtaláljuk ■ másik ajtó, az úgynevezett "Boiler Room" kulcsát. A kazánházban, ha megkerüljük a bojler, találhatunk egy kis szobát, itt felnyomhatjuk apadozó életereiket. Aztán nyomás vissza ■ szemközti nyíláshoz, ami kivezet az alagsorból egy csőhálózatba. Úgy néz ki, mint egy labirintus, de korántsem az, ugyanis egy balos fordulat után egy kis átjárón átkuszva máris kint vagyunk a vízből. Erdemes a plafonon elnyúló sárga csövet követni, ha valaki nem találna meg elsőre a kis lyukat. Az út végén egy idősebb fazonnal hoz össze a sors, aki segít nekünk kijutni a felszínre.

Level 1: City streets

Abban a pillanatban, hogy felértünk a létrán, az öreget elragadja egy mutáns, pókszerű lény, akit érdemes kicsinálni, mielőtt ő ezt hamarabb megtenné velünk. Aztán jobbra fordulva, a városháza előtti füves terepen nézzünk körül, és találunk töltényt, meg cuccokat, amiket érdemes magunkhoz venni. A fület elhagyva, a folytszák az utunkat, de ne arra, amerről jöttünk, mert a rendőrség barikádjait úgysem tudjuk átlépni. Figyelme! Mi nem tudjuk lelőni vagy megsebezni a rohamosztagos kékruhás bácsit, ő viszont egy-két lövéssel leradíroz, ha kekkekedünk vele, ezért inkább jobbra a fasorba merjünk, és ugorjunk át az ablakon!

Level 1: The back alleys

Ez egy teljesen egyértelmű folyosó-rendszer, amelynek a vége egy lifthez vezet. A azonban vigyáznunk kell, mert két kutya is megkereseli majd az életünket, de ha sikerül élve eljutni a lifthez, akkor fellelegezhetünk. A lift a tetőre vezet.

Level 1: Rooftop journey

A tetőn egy rövidfilm után (ahol a zsaruk ugrálnak le a veszélyeztetett körzetbe) át kell ugrálnunk a csöveken, majd egy igazi Mátrix jelenet következik. Úgyes emberek lévén a szemközti ház

tűlépcsőjére kell átrepülnünk, és ha ez sikerül, akkor kapaszkodjunk fel a tetőre! Ott találunk egy jó kis infralátócsövet, majd ugorjunk le a kis mélyedésbe hátul. Ez a múzeumba visz.

Level 1: The Museum

A múzeumban kapcsoljuk be az előbb talált infra szemüveget, így könnyedén vehetjük az összes akadályt, és nem szólal meg a riasztó sem. Egyébként elég, ha kúsunk, mert az összes jelzőfény testmagasságban helyezkedik el, így nem eshet komoly bajunk. A múzeum két szintes, és az alsó szint jobb falán meg is találhatjuk a kijáratot, ami az utcára vezet.

Level 1: Block party

Megölünk néhány zombit az utcán és irány az étterem. Ha túl közel járunk az iskolabuszhoz, a zsaruk golyózáppal honorálják ezt a fajta közeledést ■ iskolához. Az étteremben szedjük össze mindent! (Három életere, egészség, löszér). Pók a fűrdőszobában, szimpla életere, és irány ■ csatornarendszer!

Level 1: The sewers

Menjünk el a csövek végéig, ugorjunk le és bizonyosodjunk meg abban, hogy útközben felszedtük az életereit. Kettő a vízben, majd be ■ csőbe! A PSG első részét megszereztük, és találhatunk még néhány egészségcsomagot és löszert mielőtt továbbmennénk. Pók ■ csőben, egy következő szoba, ahol ■ forgó ventilátor pengéje környékén három csomag van. Csak egy tanácsot adhatok: úszunk háttal a pengékkel szemben, rövid várakozás, úszás, stb., majd az életere megszerzése. Persze máshogy is megcsinálhatjuk, de ez ■ legkevésbé bizalmas szerintem. Mint általában, szedjük össze mindent és tovább a következő részre, de csak a pók után...

Level 1: To the subway

Fussunk a cső kanyarulata körül egészen a szobáig. Egészség és löszér, majd fel ■ létrán! Miután kijutunk ■ csőből balra, jussunk túl a ránk várakozó srákokon. Egyikük el fog menekülni. A gyújtógetést követően teljes sebességgel rohanna löjük le a zombit, mielőtt túl közel érnek hozzá. Futás közben először jobbra egy kis utat pillantunk meg, majd egy nagy rakás szeméret és egy részben lerombolt épületet. Az épület belsejébe érve vegyük fel a löszereket, majd másszunk fel ■ szeméthal-

mon, mint egy jobbfejta felkes kakas! Na itt egy kicsit trükkös lesz! Ugrás fel a kiálló acélrúdra, fel egészen a teraszra, át a dróti. Keresztül a dróton, fel a gerendára. Menjünk el a végéig és egy nagy ugrással meg is szereztük a Shotgun-t, ami pillanatokon belül hasznos fegyverünké válik. Ugrás le, legyünk nagyon óvatosak! Nemsokára ellenségeink tömege fogja ránkzúdítani golyózáporát, úgy, hogy célozzuk meg a főtűt - amelyiken kezdünk ■ rész elején. Balkézról elhagyjuk az udvart, és kétoldalt egy-egy épületet fogunk látni. Menjünk be ■ "hálósa" a jobb oldalon! Szedjük össze mindent az alsó szinten, majd a másik úton a szoba hátsó részében. Az ablakon át élvezzük a csodás kilátást, majd löjük le a mendenkit, aki az utcán bontja a rendet! Ha ezt elég gyorsan megteesszük, elég idő marad felmászni a hálón, keresztül a gerendára, a teraszra, át az alacsony tetőre és a többi ellenség megérkezése előtt összegyűjtönni mindent. Aztán át a lyukon a falon. Le a csatornába, ezzel teljesítettük ezt a részt.

Level 1: On the tracks

Ez egy egyszerű ügyességi rész, szinte egy az egyben ugyanaz, mint ■ Syphon Filter esetében. Kerülgetni kell a száguldozó metrókat, üregekbe bújva, vagy a peronra ugorva. Gyerektejétek!

Level 1: Train ride

A stopper



TUROK 3



rőgtől elindul és el kell jutnunk a vonat elejére az idő lejárta előtt. Könnyű a feladatot, ha jól csináljuk. Szedjük fel a két egészségcsomagot és használjunk dögös fegyvert! Haladjunk a következő kocsi-ba. Itt egy pók vár minket. Szedjük le és lehetőleg a kocsiban álljunk elég távol az ajtótól, hogy a kutyákat is le tudjuk löni. Tovább haladva fel a sodort fémre, ki a tetőre. Utközben pókok likvidálása, majd le és be a nyitott tetőn. A következő kocsiban újabb pók és a vörös kar meg-húzásával vége is ennek a résznek...

Level 1: Power outage

A vonatból kiérve szedjük fel a harmink egészségét a piros peronon. Le a sinekre és irány tovább! Amint elérünk a platformon levő lyukig, álljunk a sinek végéhez és ugorjunk fel a váltóra közepén. Ha tovább folytatjuk az utat, akkor bele-esünk valami vízbe, ami leszívja az erőnket. A sinek kanyarulatánál ugrani kell. Másszunk fel a szemétkupacon, fel a tetőjére. Egy pók lesz a tetőjén, egy pedig a távolban. A távolabbi pótánál találunk néhány hasznos dolgot. Majd vissza a nagy lyukhoz és balfelől elhagyjuk a falat. A távolban egy pók vár ránk. A törött autók után lesz egy falban a jobb oldalon. Az ajtó mögött újra egy pók. A következő ajtó mögött egy zombi lapul. Van még néhány értékes cucc is a szobában, amire szükség lesz. Vissza az előszobába és irány a lift! A liftből fel-mászatunk a liftaknán, aztán ugorjunk hátra, át a másik liftre, és egy kelleme-len zombi kiirtása után egy apró helység-be érve kapcsoljuk fel az áramot!

Level 1: Seal the breach

Az áram felkapcsolásával az ajtók bezáródtak és egy pók betévedt oda, ahol a zombi volt. A halála után vissza kell tá-páskoznunk a liftaknákra egészen a létráig. Meghózzá nagyon GYORSAN! Muszály gyorsnak lenni, mert a másik lift elindult felfelé. Fel egészen a létra tetőjé-ig, aztán néhány ugrás vissza liftre. Rá a másik liftre, ami útban van felfelé. Ez ké-

sőbb elindul felfelé és a teteje előtt nem sokkal lesz egy ajtó a falon. Odabent pók és néhány csomag. Még át kell menni néhány szobán, legvégül pedig fel a létrán, és kint vagyunk a tetőn.

Level 1: Hole in the sky (Oblivion gunship)

Az utolsó rész ebben a fejezetben. A titok nyitja az, hogy a helikoptert az Oblivionnal összekötő csapot kell löni és akkor elég gyorsan végezni lehet vele. Ha egészségi állapotunk nagyon leromlott, akkor egy szinttel lejjebb találunk elő-sősegélycsomagokat valamint löszere-keket. Ajánlatos a shotgunt használni. Egy rövidke filmrészlet után folytathatjuk a kö-vetkező fejezettel...

Level 2: The military base

Új helyszín, új lehetőségek. Menjünk oda ahhoz az ajtóhoz, amelyik szemben áll a megjelölt falon lévővel. Az ajtó kinyi-tásához kapcsoljuk fel az ajtó jobb olda-lán található kapcsolót. Menjünk a köv-ekező jobb oldali kapcsolóhoz és nyissuk ki a következő ajtót. Ahogy az ajtó kinyi-lik, két ór is tüzel majd ránk, érdemes Shotgunnal levadászni őket! A legjob-b, ha egyenesen elindulunk feléjük, és ahogy közelebb érünk: TÚZI!

A létra bal oldán található két homok-zsák mellett töltényeket vehetünk fel, az-tán menjünk fel a létrán és löjük le a jobb oldalról támadó őrt az irányítószobában. Ott, az irányítószobában, közvetlenül a halott tudós mellett találjuk a belépőkártyát. A küldetés itt be is fejeződött.

Attól az ajtótól balra, amelyiken bejöt-tünk, kifelé menet találunk egy fély nyi-tott garázsajtót. Menjünk be a garázsba és vegyük el a földön heverő fegyvert. Ha megvan, azon az ajtón menjünk ki, ahol bejöttünk. Haladjunk egyenesen afele a fal felé, amelyiken azt a különle-ges gyemeket ábrázoló jel van. Menjünk át rajta, és lépünk be a következő te-repre.

Level 2: Corridors of pain

Osonjunk végig szorosan a fal mellett, a bal oldalon, és szedjük le a homokzsa-k mögött rejtőzködő őrt. Ugorjunk át a homokzsákokat, majd haladjunk mögöjük. A másik ór tüzel fog nyitni ránk, de ettől nem szabad berosolni. Várjunk, amíg kö-zel lesz, és akkor löjük le. Ha tiszta a leve-gő, menjünk jobbra a homokzsákok mö-gé. Mögöttük tölténytáratok találunk, zo-gát szedjük fel végig. Óvatosan menjünk végig vissza a folyosón, és forduljunk balra. A sarkon van egy ór, aki tőlünk jobbra, a homokzsák mögött rejtőzik. Ól-

jük meg, majd rohanjunk az előttünk álló homokzsákfalhoz. Likvidáljuk az őrt! Gyűtsük össze az életerőt és a töltény-táratok a homokzsákok mögül, és érven dezzünk valat! A folyosó bal oldalán van egy láda. Lőjük szét Berne életerőt talá-lunk.

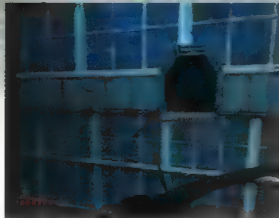
Most menjünk egyenesen az előttünk álló ládához, mely mellett Életerő-gyé-mántokra találunk. Lőjük le a felénk tartó őrt és lépünk át a szűrkés ajtón. Nyissuk ki! Megérkeztünk a főbejárathoz!

Level 2: Main access

A képernyőn feltűnt felirat szerint az éppen előttünk lévő lift a végős előt eb-ben a részben. Né is vesztessük az időt, forduljunk balra, ör a pajza mögött. A sarok felől még több ór érkezik, ne felejt-sük el felszedni a löszert utánuk. A balra lévő szobában néhány ajándék vár ránk. Ki a szobából, balra, cél a létra. Járjuk Körbe odafenn a balkont, gyűj-tünk össze mindent és keressük meg a másik balkont, ami átvezet minket a ho-mokzsákos falon. Át a szákon, másszunk fel a lyukba. Sétáljunk a következő szobá-ba és jön a...

Level 2: Topsisé

Menjünk balra a folyosón. A zsákok mögötti órák támadását a következő-képpen tudjuk kiküszöbölni: páncélkén-t használjunk az előttünk lévő ládát. Funs-unk balra egyenesen az órák mögé és löjük az órák melletti benzineshordóra. Gyűtsük be az itt található életerőt. Menjünk be a bal oldali épületbe! Szed-jük össze a tölténytáratok az emeletről! Azon az ajtón menjünk ki, ahol bemertünk. Közvetlenül előttünk, balra a párkányánál az eresz tele van cuccok-kal. Szedjük össze! Menjünk jobbra majd egyenesen egy épület felé, mely jobbra a sarkon áll. Az épület emeletén életerőt találunk. Az emeleten meg kell majd ölünk egy őrt, hogy hozzáférhessünk. Aztán tplizzunk kife-lé! Most fussunk egyenesen az előttünk álló épület felé és másszunk fel a létrán. Látnuk rajta egy életerő-gyémánt jelet. A halott tudós mellett találjuk a belépőkártyát. Vegyük el. A küldetésnek ez a ré-sze ezzel teljesült, elhagyhatjuk az épü-letet. Menjünk a liftkezelő terembe. A kártya segítségével léphetünk be a te-remben. Menjünk a terem közepére. A lift beindult. Hát ugorjunk bele! Hogy fel-érünk, körbenézzé észrevehetjük, hogy a teremben a Silo 1 mellett egy hatdoki tudós fekszik. Valaki aktivitáa a bázis megsemmisítő kódját. A tudóstört kapunk egy kódolt Silo belépőkártyát. Gyűtsük össze az itt található egészség cucca-



kat. Vegyük el a Silo belépőkártyát a tudóstól, és lépünk a vörös útra. Menjünk a falon levő karhoz, a tudóstól jobbra. 2 perc 59 mp áll a rendelkezésünkre a hatástalanításra.

Level 2: Silo 1

Rohanjunk végig a vörös Silo folyosón és forduljunk jobbra. Lőjük le az utunkba kerülő öröket. Menjünk fel a létrán a bal oldalon és lépünk be a Silo Vezérlőbe. A tudóst hagyjuk békén és kapcsoljuk le a vezérlőpultot a jobbkombon. Gyorsan meneküljünk ki: ne törődjünk semmivel, "az idő megy". Rohanjunk vissza a vörös folyosón és öljünk meg minden őrt. Fussunk vissza a bal oldali ajtó felé. Ha belépünk rajta, forduljunk jobbra és fussunk végig a fal mentén. Jobb oldalt találunk egy kapcsolót. Egy ezüst ajtó mellett találhatunk rá, a folyosó végén. Az ajtót túl leledzik a Silo 2-3-4.

Level 2: Silo 2, 3 and Silo 4

Fussunk végig a vörös folyosón és az elágazásnál forduljunk jobbra. Az órok likvidálása után másszunk fel a létrán a bal oldalon és menjünk a vezérlőbe. Kapcsoljuk le a vezérlőpultot, semmi másra ne figyeljünk, mert az idő ketyeg, de nagyon! Ugyanúgy menjünk ki, ahogy bejöttünk. Szedjük össze az életerőt, amennyiben ez szükséges! Rohanjunk vissza a folyosón. Öljük meg az öröket és balra az első ajtón menjünk ki. Eztán rohanjunk fel a feljárón és öljük meg a teremben lévő öröket. Kapcsoljuk le a Silo 3 és 4 vezérlőjét! A szoba jobb ill. bal sarkában találhatjuk meg őket. Az őrt, aki bejön, szabadítsuk meg földi szenvedéseitől. Azon az ajtón távozzunk angolosan, ahol az őt bejött. Fussunk tovább a folyosón, majd menjünk az előttünk lévő terembe. A terem közepén látunk majd egy aktív vezérlőpultot. A jobb oldalán egy narancsszínű kapcsoló van. Ez hatástalanítja a megsemmisítő parancsot.

Gyűjtsük össze az életerőt és a töltény-

tárat a szobában. Menjünk vissza a Silo 3 és 4 termébe. A Silo belsejében egy nyilpuskát és egyéb fegyvereket találunk. Menjünk ki ugyanott, ahol bejöttünk. Menjünk vissza a főbejáratához és lépünk be a felvonóba. a folyosón balra. Ahogy leérünk, a küldetés sikeresnek mondható, és mi végre elmehetünk sö-rozni.

Level 2: Dark hangar

Ahogy kilépünk a felvonóból, használjunk éjjel-látót. Menjünk be egyetlen nyitott ajtón. Kövessük az életerő-gyémántokat végig a folyosón. Szedjük össze a földön heverő tölténytárat és életerőgyémántokat. Menjünk a folyosón, egészen a nyitott "A" Kapuig. Ez a terem számozott konténerekkel van tele. Itt hatalmas ragadozó mutáns gyíkok támadhatnak ránk, amitől nem lesz öszinte a mosolyunk. Az éjjellátón keresztül narancssárgán látszanak. Öljük meg őket a Szaggunnal. Gyűjtsük össze az életerőgyémántokat, majd menjünk egyenesen a B Kapuhoz.

Itt is meg kell ölni a mutánsokat. A számozott konténerek mögött életerőt találunk. A terem hátsó részében egy hulla mellett megtalálhatjuk a barakk belépőkártyáját. Ha védelemre van szükségünk a mutánsok elől, elbújhatunk a konténer közé. Ha megszereztük a kártyát, menjünk tovább, végig a folyosón. Menjünk egészen a barakk bejáratáig majd nyissuk ki a kártyával. Lesz ott néhány mutáns, akiket le kéne durrogatni! Miután beléptünk a barakkba vegyük le az éjjellátót. Menjünk végig a folyosón! Be az "Level 1" feliratú ajtón. Osonjunk be az ajtón a folyosó végén, és öljük meg az őrt. Egy hatalmas lyukat találunk majd a folyosó padlóján. Ettől nem tudunk majd továbbgurulni, ezért forduljunk vissza! Menjünk be az először jobbra eső ajtón. Öljük meg a mutánsokat, gyűjtsük össze az életerő-gyémántokat és iskoljunk ki a tereméből. Itt vegyük a irányt a szemközti ajtó felé, ahol életerőt találunk. Kifele jövet forduljunk balra, majd menjünk be a következő ajtón balra. A földszinten idomítsunk be minden mutánt, aztán a terem végében egy feljártot találunk. Ez elvezet minket a szellőzőrendszerhez. Újra vegyük fel az éjjellátót. Kövessük a szellőzőt. Csak azon az uton mehetünk, nincs veszélyfaktor! Ha itt legrünk, az előző lyuk túlfoldalára kerülünk. Most újra levehetjük az infantréműt.

Level 2: The Barracks

Amikor a mutánsok befutnak a folyosón, tüzeljünk, mint állat, és a baloldali

szobában életerőt és tölténytárat vehetünk fel. Lőjük le a rácsot a falról és menjünk be a szellőzőrendszerbe. A végén fegyvereket és életerőt találhatunk. Szedjük össze őket, és másszunk ki a szellőző-rendszerből. Találunk még egy láda gránátot a víz alatti szobában. Ha tiszta a levegő menjünk át a következő szobába és öljük meg a falon lógó mutánsokat. Óvatosan menjünk végig a folyosón, majd hatoljunk be a következő terembe (Rec Room).

Level 2: Rec Room

Forduljunk be a sarkon és vége a két örök. Be az ajtón, jobbra és előbb az örrel foglalkozzunk, kerüljük el a gödört. A kisebb szobákban gyűjtsük össze szükséges dolgokat. Most le a gödörbe! Le a vízbe, az alján egészség és a 'Cerebral bust' töltényekkel. Vigyor üljön arcunkra! Másszunk fel a falon, szedjük fel a pisztolyt. Mag 60. Egészen fel, ki a gödörből és a tetőfelé balra. Végig a hallon és a végén a két lift közül válasszuk azt, amelyik működik...

Level 2: Underwater Observatory

Menjünk végig a hallon egészen a víz alatti figyelőszobába. Le a lejtőn (persze csakis fizikai értelemben) a töltényekért. A figyelőszobában már várnak ránk. Vissza ebbe, majd a jobboldalon lévő szobába. Át a figyelőszobán a másik ajtó irányába. A medence alján újabb életerőt találhatók.

Szembem egy ajtó van, mögötte két marcona verőgény, néhány lövés és...

Level 2: The Sub Pen

Hátrátrajunk a folyosón, figyelve a mutánsokra, majd lépünk be a baloldali terembe. Öljük meg az itt található Niphiasit. Lépünk az aquarium melletti kapcsolóhoz. Ez nyitja majd a Niphias ajtaját. A figyelőszobán, hagyjuk el a helyiséget, majd balra fordulva a hatszögletű acél ajtónál lépünk be, mert rengeteg



TUROK 3

mutáns pályázik a skalpunkra. Vajon miért?

Level 2: The Niphias

Használjuk bátran a Shotgunt. Menjünk be a Sub Penbe és másszunk fel jobbra az első létrán. Az emelvény tetején töltényeket találunk puskánkhoz. Ezek a töltények mindig itt vannak, ha kifogytál belőlük, csak gyere vissza ide. Ugorjunk le az emelvényről majd másszunk fel a másik létrán. Ezen emelvényen élet-erőt találunk. Ez mindig itt lesz, ha kezdenél legyengülni gyere vissza ide.

Kezdünk el futni, majd ugorjunk bele a vízbe és próbáljuk meg kiszúrni Niphias szemét a Shotgunnal. Kerüljünk olyan közel a Niphiashoz, amennyire csak lehetséges, eközben löni kell folyamatosan a szemét addig, míg fel nem robban. Ha a Niphias megvakult, elkezd pörögni és tüzelni mindenfelé. Ekkor iszoljunk ki a vízből, és másszunk fel a medence tetejében álló létrára. Itt keressük meg a vezérlő kapcsolóját. Baromi gyorsan történik minden, ezért pontosan nem tudom megmondani, hogy pontosan hol van, de elég egyértelmű helyen ahhoz, hogy még egy vak viziló is észrevegye. Ha aktiváljuk a kapcsolót, az megöli a Niphias-t. A halotti tur után merülünk le a Sub Pen alá és ússzunk át a víz alatti kapun. A következő ajtó zárva van, ezért fel kell üszni a szárazra. Itt végignézzünk egy filmet majd találkozunk Adonnal. Danielle és Joseph magyarázatot várnak Joshua támadására és az Oblivion kitérőre. Persze nincs válasz, és nekünk tovább kell nyomozni a dolgok sűrűjében!

Level 2: Lost Land Junkyard

Meg kell ölni a rácsalókat! Ha sikerült és egyetlen állatvédő sem perelt be, szedjük össze az életérő-gyémántokat és a fegyvereket. A mérgezett vizű medence szélein, jobb oldalon életérőt találhatunk. Ezután bandukoljunk vissza a kezdőponthoz! Most haladjunk a felül lévő álló csatorna felé. Ezt egy életérő-gyémánt jelről fogjuk felismerni. Ugorjunk a csatorna mögötti medencébe. Haladjunk a víz sodrásával, majd szedjük össze a csatornánál lévő töltényeket. A víz mentén vissza tudunk gyalogolni. Haladjunk végig az úton, majd az elének magasló rácsos kapunál bukjunk le. Itt megtaláljuk életünk értelmét: a hangtompító lézerbogyót! Lépjünk be a kapun: megérkezünk az Ercbányába.

Level 2: Metal Mine

Ugorjunk le az útról a folyó vízébe, és öljük meg a mutánsokat. Kejlünk át a vízben, majd menjünk fel jobbra a felj-



rón. Ott a vízben életérőt találunk. A feljárón túl balra a első ajtón lépjünk be. A teremben életérőt és fegyvereket találunk. Ha megvannak, gyerünk ki a szobából, majd nyomás be a következőbe, az úton balra. Szedjük össze az itt található gránátokat, majd irány ki, és a következők terembe hatoljunk be nesztelen, a menetiránynak balra. Itt megint meg kell ölni az óriás szörnyet. Szedjük össze a következő szintre. A domb mellett forduljunk balra és a falon nyílveszőket találunk. Ha mindezzel megvolnánk, akkor mély lélegzet, és ugorjunk a csatornába!

Level 2: The Sewer

A játéknak ebben a részében minden ember megöléséért életérőt pontokat kapsz! Baloldalt fegyvereket találunk, a csatorna többi részében semmi nincs, tehát nem is érdemes vesztegetni rá az időt. Menjünk át a vasrácsra és ugorjunk le az első szintre. Irány jobbra, ott életérőt találunk. A reánk csúnyán néző szörnyeket hanyag kézmozduiattal némítsuk el örökre, majd egyenest előre a központba jutunk. Itt új küldetést kapunk: megtalálni a vörös és kék kristályokat!

Használjuk a puskát és öljük meg a két óriásbékát, bár nem lesz királyfi belőlük. A két ajtó felől támadnak majd, balról és jobbról. A jobboldali ajtó mögött találjuk a vörös kristályt, valamint még shotgun-töltényeket is. Menjünk át a másik terembe, itt megjelhetjük a kék kristályt, aztán tünés kifele az ajtón! A küldetés teljesítve. Haladjunk el az autóracsok mellett és ugorjunk fel a jobb oldalon lévő ládára. Gyűjtsük össze a muníciót, majd ugorjunk a következő ládára. Lézerfegyverrel vadászunk le a bamba szörnyeket, majd a feljárón fetrohanva rontsuk be az ajtót. Fussunk balra, majd a fal mentén osonjunk végig az úton, majd jobbra. Egy újabb feljáró kerül utunkba, melynek végén egy szobába érve találkozhatunk

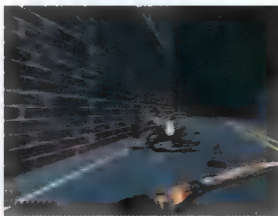
a generátorral, azonban feladatunk most már az lett, hogy megtaláljuk a biztosítékot, és működésbe hozzuk a generátor bácsit.

Level 2: Generator Room

Menjünk vissza a feljáróhoz, forduljunk balra, lépjünk be a rakárhelyiségbe. A raktár mellett az ajtónál meg kell találnunk a B Modult, hogy be tudjunk lépni a szobába. Forduljunk meg és osonjunk be a vezérlőbe. A vezérlőt az út bal oldalán fedezhetjük fel. Szerezzük meg a B Modul kártyát a láda mögül, aztán homlokegyenest iparkodjunk vissza a raktárba. Nyissuk ki az ajtót! A küldetés teljesült. Először szórakoztassuk az őt, mondjuk egy jól irányzott lövéssel. A sarkon lévő teremről szerezzük meg az akkumulátort. A töltények megszerzéséhez szét kell löni a ládát. Menjünk le a földszintre és forduljunk be balra a első ajtón. A feljárón végigjutva megtaláljuk az a kapcsolót, ami a tülso ajtót nyitja a folyosó végén. Ez a labor! Itt újabb üzenetet kapunk a programiroktól, miszerint három biztosítékot kell megtalálni. Menjünk a folyosón az első teremig. A teremben meg kell ölni a kétféjű szörnyet. Vegyük fel a C Modul kártyát. Semmi mással ne törődjünk! Csak nyomás be az ajtón, majd végig a folyosón. Menjünk le a lejtőn, hogy össze tudjunk szedni az életérő pontokat. Az emelvény jobbra található az első (narancssárga) biztosíték. Araszoljunk át a szemközti oldalra, és nyomjunk meg a narancssárga háromszöget. Ez üzembe helyez egy liftet. Csak lefelé mehetünk rajta. Szálljunk fel rá! Kiszállás után balra találjuk a töltényeket. Menjünk jobbra, a barlanghoz, amin egy keresztalatt metál kaput találunk. A kapu jobb oldalán lévő repedésen át bejuthatunk a barlangba. Ha át meggyünk rajta, a gáthoz lyukadunk ki.

Level 2: The Gate

Menjünk át a kapun, és a gáthoz érünk. Szemtanul lehetünk egy Red Baron típusú repülőgéppel ütközésének. Elvezeked





után menjünk át a szemközti kapun. Nem lehet eltéveszteni, három gyémánt és egy hulla jelöli. Odabent, ■ feljárón túl megtalálhatjuk ■ töltenytáratkat valamint a zöld biztosítékot. Ha megvan a biztosíték, menjünk vissza a létrához és mászunk le a generátor termbe! Egy vasrúcsos kapun át juthatunk be a terembe. Lent már várnak ■ mutánsok, hát adjunk is nekik serényen! Mindig a gyémántokat kövessük, így biztosan megtalálhatjuk ■ kék biztosítékot az előttünk lévő csatornában. Igyekezzünk a rotoroktól távol maradni, különben a légórvény beszípanthat, és az nem egy kellemes látvány, még konzolon sem. A létrán át feljuthatunk a felszínre. Újra át a rácsos kapun, keresztül a laboron, végig ■ folyosón, egészen a generátor teremig.

Level 2: The Generator Room

Menjünk be balra az első szobába, ez ■ "A" biztosíték terem. Lódújunk a vezérő pulthoz. Ha végeztünk, hagyjuk el a szobát és menjünk a folyosó bal oldalán lévő "B" biztosíték terembe. Utunk szintén ■ vezérőpultozhoz vezet. A "C" biztosíték termet a folyosó bal oldalán találhatjuk meg és akkor végre működésbe hozhatjuk a gépet. Ehhez már csak annyi kell, hogy visszakemeregjünk abba ■ terembe, ahol ■ modult találunk és lépünk be azon az ajtón, ami eddig zárva volt. Na kérem, itt ■ gétt!

Level 3: The Gate (újral)

A vezérőt balra találhatjuk, ahol összefutunk egy emberrel. Menjünk vele az ablak előtt álló vezérőpultozhoz, és nyomjuk meg a gombot. Ettől megnyílik a gát és a küldetés teljesült. Mielőtt kimen-nénk, keressük meg a töltenytáratkat és a Vámpírfegyvert. Boldog és elégedett mosollyal nyugtázhattuk, hogy bővült arzenálunk. Kifele találunk balra egy ajtót, itt pedig egy Sniper Rifle vár ráink csendesen. Ugorjunk a vízbe, és ússzunk le a gát fenekére! Hátráljunk a labor felé, és haladjunk át a törött vaskapun! A barlangban fegyvereket találhatunk, majd



hagyjuk el ezt ■ borzasztó helye, és ússzunk vissza a gáthoz. Az út végén jobbra egy mutáns támad ráink, aki engem egyébként leginkább ■ volt kémiatá-náromra emlékeztet. Ha a fegyver keresésében nézzük, ■ vörös fény mutatja, hogy merre van. Ugorjunk ki ■ vízből, és öljük meg. Ha elhaladunk az égő roncs mellett, a Dzsungelhez érünk.

Level 3: The Jungle

Ugorjunk fel a bal oldalon található aranyszínű csőre. Gyémánt-jelet láthatunk rajta. Használjunk bátor szívvel az Assault Rifle-t. Másszunk végig ezen a csövön! Útközben szedjük fel gránátokat, és örüljünk neki! Menjünk balra, át a lyukon, majd fel a zöld feljárón és onnan ugráljunk át ■ szemközti sziklára. Célszerű kicsit balra ugrani, különben olyat taknyolhatunk, hogy anyánk sem ismer ráink. Szedjük össze az éleletrőt és a gránátokat. Innen ugorjunk le a fémhídra, majd a sziklára, ahol szintén egy Sniper vár ráink kedvesen! A keresőjével minden mozgó célpontot megtalálhatunk. Ha tiszta a levegő, ugorjunk balra. Mene-teljünk egyenesen és szedegessünk gránátokat. Az út végén ugorjunk le! Itt egy atagutat találunk, ahol meg kell ölni a mutánsokat. Ha megvan, és ■ töltényeket is összeszedtük, akkor kifele indulhatunk az alagútból az előcsarnokba. Itt ■ gyémántokat követve egy félig nyitott rácsos kapuhoz érünk, melyet egy kiköve-zett út vált fel. Használjuk a lézerfegyvert ■ mutánsok megöléséhez. Ha legrunck, reneteg éleletrőt találhatunk. Vissza a csarnokba, és menjünk fel a félig nyitott kapuig. Vádjunk keresztül ■ lángokon és szerezzük meg a fegyvereket. A terem tuloldalán van egy feljáró: ez elvezet min-tek az Ophistors Chamberhez.

Level 3: The Ophistors Chamber

Ophisto megölése nem lesz könnyű feladat, ugráljunk körbe, és lehetőleg ■ gránátotól használjunk! Ezután következik a harmadik színt.

Level 3: ■ bevezető

Végig a barlang bejáratáig! Kapjuk elő ■ hangtompító pisztolyt (csak csendben, csak halkán) és löjjük le a tisztáson álló öröket. A tábornöznél találunk néhány szuvenirt. Miután az előgrárló katonákkal is végeztünk, menjünk át a fahidra. Ugorjunk be ■ vízbe, és ússzunk be a víz alatt balra lévő barlangba. Menjünk fel a folyosón és végezzük ki a fogadóbi-zottságot, majd kapjuk fel a darálót. Ugorjunk vissza a hidra, majd át a patak tuloldalára. Másszunk fel a sziklán, ahol találkozunk Danielle-lel. Majd induljunk



előre. Kússzunk át a szűk átjárón a szik-lában. Balra lesz ■ bejárát, ■ lezuhant szobroknál. Menjünk végig ■ folyosón ■ tetőre. Balra lent a bozóttban mesterlövés-zek néznek minket madárnak (agyagga-lamb). Használjuk a darálót, és győzzük meg őket biológiai alapismeretek fehér foltjairól. Ezután vissza a barlangba. Menjünk vissza ■ szűk átjáróba, és kap-juk fel az infra-szemüveget. Balra talá-lunk egy barlangbejáratot. Itt életrőt lel-hetünk. Menjünk vissza és a barlango-lyosán másszunk fel a szirtre a barlang tetejé felé. Innen forduljunk 45°-kal balra le. Egy szűk átjárót látunk a sziklák kö-zött. Ugorjunk le és menjünk itt át. Köz-ben kapjuk fel ■ lézercélzó pisztolyt.

Level 3: The Narrow Passage

Ahogy végigmegyünk a bokrok között, figyeljük ■ lézercélzót. Ha pirosan felvil-lan, akkor ■ bozóttban lapul valaki, aki bi-zony nem a bújókaverseny tavalyi győztese. Ölmel neki! Balra egy újabb átjárót találunk, óvatosan lépünk be. A sziklákat fedezékek használna tisztítsuk meg a terepet. A folyosó végén beléphe-tünk az Ősi Oltárhoz.

Level 3: Ancient Altar

A kapu őreit küldjük a másvilágra. Amint ■ megvan, a kapu kulcsát gyűjök el a hulláktól, nekik már ügysem kell. Az oltár bal oldalánál lesz egybként. Sza-ladjunk fel a bal oldali rámpán az oltár mögötti kapuig. Ugorjunk le a lyukba, itt ■ kanyonba jutunk. Adon meglátja Josh arcát a szimbólumban, és meghallja, hogy a gyermek a kulcs. Meg kell talál-ni az öröket, hogy megmenntesse. Azt is megtudjuk, hogy ■ Hangok Tanácsa játékot ud Adonnan.

Level 3: Canyon Blockade

Sétáljunk balra ■ barlangban ■ vizes-ség. Ugorjunk le ■ sziklárámpáról. Egy fa rámpára érkezünk. Balra a szikla mögötti szirtre ugorjunk át és kerüljük meg a sziklát. Közben töltünk csőre a hangtomp-ító stukkert. Éppen alattunk lesz a fo-

TUROK 3



lyosó, amelyen örök teljesítenek szolgálatot. Ne kiméjük őket! Ugorjunk le a barrikád szélére. Ugorjunk át a falon a tűrő és készüjünk fel a bunker megtámadására. Be a folyóba, és üssünk folyásiirányba!

Level 3: Bunker Assault

Közben elő a géppisztolyt, majd a Lifeforce-nál üssünk partra. Kövessük a jobbra fölle vezető ösvényt. Balra a vízésés alatt lesz egy vizalatti barlang, ott találunk életet, majd irány feléle a hegyi ösvényt! Amikor felérünk, velünk szemben ücsörög egy mesterlövész a bozótban. (Mindégyik ilyen botanikusnak készűl, hogy állandóan a bokrok közt trespednek?) Ezután ugorjunk a barlangbejáratához. Jobbra lesz egy kapcsoló, fordítsuk el. Ez aktiválja a hidat a folyón. Menjünk be a barlangkürtöbe, és a folyó végén szálljunk fel a liftre, majd menjünk le a Parancsnoki Központba.

Level 3: Command Center

Sétáljunk el a tisztásig, majd álljunk meg. Lőjük le az őrt, mielőtt észrevenne. Jobbra van egy fa létra, azon másszunk fel és oda is küldjünk pár golyót. Ugorjunk le, és menjünk végig a folyosón. Küsszünk el a tisztásig, ahol egy épület és egy hidat látunk. Lőjünk le mindenkit. Vigyázzunk mert további katonák érkeznek légi postával. Fussunk át a fahidon és menjünk be a két fakylával kivilágított épületbe. Jobbra lesz két kapcsoló, ezek a kapus házban nyitják ki a kapukat. Vegyük fel a Fazor Wind-et az asztalról. Az ablakból két katonát láthatunk fent a színtelen. Lőjük le őket, majd másszunk le a jobb oldali létrán. Végig a barlangfolyosón, és visszajutunk a Kanyontra.

Level 3: Canyon Blockade

Öljük meg az őrköt a barlangi átjáróban, majd fordítsuk el a kapcsolót a bal oldali falon. Egy kapu nyílik előtünk. Be a folyosóra, majd menjünk be a földszinti szobába, amely már nyitva van. Fordítsuk el a kapcsolót. Most már bemehe-

tünk a fölöttünk lévő szobába. Másszunk fel a létrán, szedjük fel a stuffokat, majd másszunk le a másik szobában lévő létrán. Itt szedjük fel a Cerebral Bore-t. Ugorjunk be a folyóba, majd üssünk ki a vizből, és öljük meg az őrköt a fa pallón. Fussunk át a hidon a nyitott kapuig.

Level 3: Second Gatehouse

Ahogy belépünk két ládat látunk, amit ha szétlövünk, életérőt kapunk. Menjünk fel a létrán a következő emeletre majd ugorjunk le a létrán. Menjünk vissza a szirtre és ugorjunk a folyóba, és hagyjuk, ahogy vízben érünk. Végre a csónak-háza érnünk, ha a folyó jobb oldalán megfelelő időben ugrunk ki.

Final Gatehouse

Néhány karddal hadonászó csontváz állja utunkat. Jó kisgazda módjára fereg-telenítünk. Ehhez használjuk a darálórt. Öljük meg a halott emberen szorgoskodó orvost is. Ekkor a hadúr megszólal „nem fogsz átjutni”. Másszunk fel a jobb oldali létrán. Itt találkozunk ezzel a kellemetlen alakkal.

The Warlord

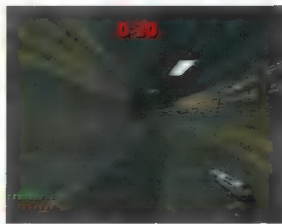
Fegyverekkel nem lehet megölni a Hadúrát, ezzel csak lebénítani tudjuk. Várjuk meg, amíg lejön a rámpán, és lőjünk bele mindennel, amink csak van. Amíg le van bénulva, addig fussunk fel a rámpán jobbra. Fönt fussunk a bal sarkoba, ahol egy kapcsolót találunk. Várjunk, amíg a Hadúr fel nem jön a rámpán. Amikor már közel van, hátráljunk a rácsos ajtóhoz, majd kapcsoljuk át a kapcsolót. A Hadúr követni fog minket. Kinyílik a rácsos ajtó. Lezuhan egy szöges ágyra. Koniec. Menjünk le a rámpán az alsó szobába és vegyük fel a kulcsot és az Ultrahealth-et a Hadúrától. Menjünk ki az épületből, és a folyónál forduljunk jobbra. Fel a kapuhoz, amit a frissen szerzett kulccsal nyissunk ki. Menjünk be. Itt ugorjunk a folyóba, üssünk át. Balra lesz munió. Vissza a folyóba, és a víz alatt üssünk folyásiirányba, amíg csak tudunk. Így jutunk el az elátkozottak templomába.

Ugorjunk ki a folyóból, és a jobb oldali partot szörjük meg glommal. Fedezzük fel a bal parton lévő templomot. Menjünk fel a létrán. A harmadik szobában találunk egy létrát, másszunk még feljebb, majd még feljebb. Balra, majd ugorjunk át a falat a következő szobában, itt találunk egy géppisztolyt. A szoba tülso oldalán fel tudunk mászni a sziklán. Egy levelekkel borított barlangba jutunk. Menjünk keresztül, majd ugorjunk le a szobába,

ahol tűz ég. Kapcsoljuk át a kart a falon, ezzel hidat verünk a folyóra. Menjünk át, és most egy épület tetején vagyunk. Kapjuk fel az infraszeműveget és ereszkedünk le az aknabejáratba. Jobbra az első szobában ugráljunk át a ládákon fel a folyosóra. A végén ugorjunk le a létráról, és öljük meg az őrt, majd aktiváljuk a kapcsolót. Jobbra kinyílik egy ajtó, erre menjünk ki.

Lépünk be az áldozati szobába és nyírluk ki a csontvázat. Lőjünk egyet feléle is, mivel ott is egy hasonló csontos szemléli az eseményeket az üveg tetőn. Ahogy lezuhan egy emelvényre esik, amely narancsárga jogart. Rövidke tűzharco után már fel is vehetjük. Menjünk jobbra fel. Tegyük a jogart a köládába, amely a szoba közepén van. Ez kinyitja a piramis kapuját. Jobbra találjuk ezt az ajtót, ahol Oblivionhoz jutunk.

Ahogy bejutunk, ugorjunk jobbra. Kapcsoljuk át a kart a falon és menjünk ki. A kürtört, majd ott is kapcsoljuk át a kapcsolót. Ez kinyit egy falat, és vissza tudunk menni a piramisba. Két kapus van a falon, amely kinyit egy kőfalat. Itt szerezük meg a Lava Globe-ot és az upgrade-elt puskát, amely a vízben rejtőzik. Menjünk ki. Irány jobbra, és a Lava Globe-ot tegyük az ajtó jobb oldalán lévő



tartóba. Ez nyitja az ajtót. Végig a folyosón, ameddig a tűzhöz nem érünk. Harcoljunk az életünkért.

Aerial Journey

At a hidon, hűtsük le a szakadék aljába. Menjünk oda a vízéséhez, és másszunk fel a sziklán. Fent menjünk be a barlangba. Jobbra tartunk, amíg el nem érjük a kijáratot. Jobbra egy sziklatümböt látunk. Ha közelmegyünk, lezuhan és elzárja a légzőnyílást. Menjünk le a sziklához, amíg a gyengélkedőhöz nem jutunk.

The Nursery

Kövessük az ösvényt a tüzek között a barlang végéig. Vegyük fel a Cerebral

Bore-t. Ki a barlangból. Vegyük fel az Ultrahealth-et. Balra, amíg a lángoló folyószóhoz nem érünk. Most még nem tudunk átmenni, de jegyezzük meg a helyet. Menjünk ki. Menjünk a szikla széléhez és nézzünk le. Szírtől szírtre ugráljunk le. Futni kell ugrás előtt. Lőjük szét a látvató feletti sziklát Shotgunnal. Látunk egy ösvényt a lángoló folyosón keresztül. Ha lejutottunk menjünk vissza, majd vissza a lángoló folyószóhoz.

The Burning Passage
Végig az új ösvényen, jobbra, majd be a barlangba. Kövessük meg a barlangot, amíg el nem jutunk egy sziklához. Szírtől szírtre ugráljunk le. Jobbra be a barlangba. Használjuk ■ darálót. Menjünk a nagy sziklamökösra. A barlang hátuljában menjünk be ■ barlangba. Végig a folyosón, a tüzig.

Flery Encounter
Vegyük elő a géppisztolyt, lőjük szét ■ lávasziklát, amely egy szigetet fog alkotni a tóban. Ugorjunk fel az előtűnik lévő repedezett sziklára. Le az ösvényen ■ tóhoz. Ugorjunk rá a kis szigetre. Innen az előtűnik lévő szikla ösvényére. Végig az ösvényen, majd az első bejáraton jobbra. Menjünk végig, és itt találjuk a Tűz Szívét.

The Heart of Fire/Alpha Fireborn
Lőjük szét a lávasziklát a plafonon. Balra fel találjuk. Így a Tűz Szívem tud regenerálni. Gránátvetővel irtuk ki a főnök urat (felhetőleg ne a munkahelyünkön).

Szedjük fel a Tűzgyémántot, majd ugorjunk be a most már folyó vízbe. Sorordtasunk magunkat Oblivion kapujáig

The Gate to Oblivion
Ugorjunk ki a vízből és menjünk be ■ jobb oldali épületbe. A falon lesz egy kapcsoló. Ez aktiválja a liftet a jobb oldali házban. A lifttel menjünk fel a tetőre és ismét ■ piramisnál leszünk. Fel a lépcsőn a piramis tetejére. Vegyük fel a PSG alkatrészt. Most ott vagyunk, ahol korábban a Jéggyémántot szedtük fel. Ki ■ piramisból és át a jobboldali hídon. Tegyük ■ Tűzgyémántot a bal oldali tartóba, hogy aktiváljuk a hidat. Menjünk át a hídon ■ kapuig. Ahogy belépünk, egy nagy sziklát fogunk látni, tele ősi szimbólumokkal. Oblivion Gyermekel köszöntenek minket. A szikla fiai elbuknak, mondják majd, aztán megtámadnak.

Level 4: Oblivion's HQ
Fogadóbizottság üdvözlő minket, és ez nem éppen az a kedves, nyájas, úgy-mond meleg fogadtatás. Használjuk a lézercélzós pisztolyt, hogy a sötétség három fiát és atyját kivégezzük, amikor

megtámadnak minket. Sétáljunk át a templonon a kék barlanghoz, ami előtűnik van. Menjünk végig a barlangon. Megkapjuk az új küldetést, megkeresni és megmenteni a gyereket. Sétáljunk el ahhoz ■ kőmelvényhez, amelyen a lila fényt látjuk. Jobbról vegyük fel a Razors Wind-et, ha szükséges. Sétáljunk bele a lila fénybe, és a külső területekre jutunk.

Level 4: A külső terület
Sétáljunk be ■ két alagútba. A lézercélzós pisztollyal öljük meg Oblivion ninját. Vigyázzunk, hogy ne találjanak el minket a gránátjaikkal, mert az bizony súlyosan károsítja a mi és környezetünk egészségét. Fussunk ■ barlang bal oldalához, ahol találunk egy átjárót. Vegyük fel a től-tényt és az élelet ■ bejárat jobb oldalán. Kövessük a Liferorce ikonokat. A bejárat bal oldalán megtaláljuk a napalmvetőt. Ne habozzunk, tegyük magunkévá, persze nem a szó legszorosabb értelmében! Menjünk végig az átjárón, amíg el nem jutunk a fémszínű hidakig. Bal és jobb oldalon őrtornyok lesznek, ezekre figyeljünk! Használjuk ■ mesterlövészpuskát, hogy kiiktassuk a tornyokban lévő őrket. A többieket se kíméljük! Ha leamortizálódtunk, ■ bal oldalon ■ fal mellett találunk némi egészséget. Menjünk egyenesen, itt találjuk majd az irányítótorony bejáratát. Menjünk be, és vegyük fel az élelet, majd angolosan távozunk!

Induljunk el ■ torony mögé, itt egy létra lesz balra. Ne másszunk fel, mert nem lesz ott semmi. Menjünk végig ■ perem mentén és vegyük fel az egészséges cuccokat! Ugorjunk le! Kövessük a Liferorce-okat. Menjünk fel ■ rámpán a szikla tetejére, ahol egyenesen előre lesz egy létra, amely a torony falán megy fel. Menjünk be a barlangba, és öljük meg a Spawn démonot. Nem lesz könnyű feladat, ezért érdemes a legkeményebb fegyverrel nekikörohanni ennek a csúf és buta gonosz szörnyetegnek. Balra találunk egy kis éleletőt, ha esetleg ő lenne ■ gyorsabban. Mindezek után menjünk be ■ barlangba és vegyük fel a Liferorce-t és a Cerebral



Bore-t. Menjünk ki a barlangból, ahogy bejöttünk, és menjünk vissza a létrán. Süssük meg ■ démonokat napalmmal. Előre a fotocellás ajtón! Nem lehet eltéveszteni! Itt találjuk a Káosz kapuját.

Level 4: Gate of Chaos
Fussunk ■ bal oldali folyószóhoz! Egy Spawn demon állja utunkat, vele ■ megszokott hídgyévrrel végezzünk! Menjünk fel a lifthez és öljük meg a demont. Alljunk ki az erkélyre és gyilkoljunk tetszés szerint. Balra felé is vár ránk néhány kedves ismerős. Ha tisztá ■ levégy, el-mehetünk a kapcsolóhoz, és használjuk nyugodt szívvel. Ez aktiválja a kék fényhídat, így át tudunk sétálni ■ túoldalra. Tá-páskodjunk be a kapcsoló melletti aj-tón. Még ne menjünk át a hídon, helyette menjünk jobbra a folyosó végén.

Level 4: The Outskirts
Végig ■ folyosón Spawn démonokat kell hiedre tenünk. Ez már talán rutin-munka lesz! Ezek után másszunk le a rámpán (Liferorce, Cerebral Bore Upgrade). A falakon kapcsolók lesznek, használjuk is mindet. Ez még egy kék fényhídat aktivál, és kinyit egy ajtót az előtűnik lévő biztosított épületben. Vissza a rámpán, majd ugorjunk a híd felé! Egy kiálló sziklán fogunk landolni. Innen már át tudunk menni a hídon. A hídon vegyük kézbe ■ napalmvetőt, és süssük meg a Spawn démonokat az előtűnik lévő házban. Végig a szűk folyosón, majd ki ■ fotocellás ajtón! Visszatűntek a hídon, majd ■ jobb oldali ajtón és be a Káosz-kapun. Visszaérünk az első kék hídoz, amelyen most már átmehetünk.

Level 4: Káoszkapu
Kövessük a Liferorceokat le a barlangba, ahol egy Spawn démonnal barátkozhatunk. Menjünk végig ■ barlangon, használjuk a sziklátak fedezéknek. Amikor a látvatóhoz érünk válasszuk ki az upgradelet Cerebral Bore-t, és teszteljük le a démonokon. Ezután ugorjunk a törött hídra- nem lesz valami egyszerű, de



TUROK



azért ki lehet okoskodni!- és menjünk át a látató felett. Jobbra ugorjunk le, szedjük fel amit találunk, majd vissza a hidra. Ugorjunk le a többi lévő kis szigetekre! Ha sikerül visszamásznunk a hidra, egyenes út vezet a Drilling Sectorhoz.

Level 4: The Drilling Sector

Esés közben forduljunk meg! Ez azért nagyon fontos, mert ahogy földet érünk, egy hivatalos vendég szeretne atapasan hátbaveregetni, de mi inkább legyünk elutasítók és Shotgunnal kínáljuk meg a démont! Gránátot is használhatunk. Óvatosan előre meggyünk a folyosón, a mesterlövészpuskával megöljük a hidat őrző démont. Menjünk át a hidon, és sétáljunk be Oblivion főhadiszállására.

Végig a folyosón, és a darálóval készítsünk a démonból haltápot (manapság úgyis a haltáp a biztos!) A többieket a géppisztollyal végezzük ki, ha van még elég töltény, mindenesetre gyorsnak kell lennünk! Ha tiszta a terep a jobboldali folyosó végén pakoljunk fel gránátból, majd forduljunk vissza. Előt-

tünk a nagy fűró mögött lapul egy démon, őt is a géppisztollyal hatástalanítsuk. Lépjünk be a baloldali szobába és fordítsuk el a kapcsolót! Ez megmodítja a csilléket, így átmehetünk a másik szektorba.

Level 4: Ore Transport

Mászunk le a jobb oldali barlangba, a látatóba félig besüllyedt hidakig. Menjünk végig a hidakon, egészen addig, amíg a mechanikus ázóhoz el nem jutunk. Balra az irányítószobában van egy ór, őt a mesterlövész puskával szenderítsük jobbra (gy.k.:FEJLÖVÉS!).

Ugorjunk az ázó jobboldalán lévő szirtre a töltényért, majd vissza, vigyázza, hogy legyünk lávások. Menjünk végig a pallón, amíg a két ládát el nem érünk. Fogadás balról, egy démon, ne kíméljük! A mester ajánlata: gránátvető. Mandinerből pattintsuk a gránátokat a kis kedves arcába bele. Fussunk végig a sínek mentén, és ugorjunk be a bunkerbe. Essünk le a bal oldali kis aknába, ahol nyomjuk meg a gombot. Ez kinyitja az aknában lévő átjárót, ámde a még korántsem tudunk átjutni. Balra a földszinti barlangba menjünk, és lehetőleg élve mászunk át rajta! Az átjáró végénél lövünk a démonra, majd balra az első ajtó mögött keressünk töltényt. Menjünk fel a lifthez és járjuk végig a szobákat, aztán induljunk meg a folyosón, mert van még dolgunk bőven!

Level 4: The Gauntlet

Kissé bonyolult feladat következik. Először is vegyük kézbe a géppisztolyt, fussunk jobbra, amikor belépünk a terepbe. Miután a démonokat kinyitjuk, forduljunk balra, lépdeljünk végig a folyosón, majd megint balra. Fel a rámpán, innen ugorjunk le az előtűnő lévő csillébe. Térdejlünk le és válasszuk ki a távcöves puskát. Nem véletlenül mondom ezt, mert lesz alkalmunk használni. Félútnál lesz egy ajtó jobboldalt. Ugorjunk ki a csilléből és menjünk be rajta! Menjünk végig az egyes finomítóg. Ezt egy fotocellás ajtó mögött találjuk.

Level 4: Egyes finomító

Feladat. Az A feldolgozóüzem elpusztítása. Ez azért fontos, mert ha nem pusztítjuk el a feldolgozóüzemet, sokkal nehezebb dolgunk lesz Oblivionnál, hiszen a mocskos disznó innen meríti erejét. A nyíllal lövöldözzük le a papokat, majd vegyük fel a PSG utolsó darabját a jobboldali sarokból. Vissza a fotocellás ajtón. A tankokat még az ajtóból lövük szét a napalmvetővel. A nagy cső két oldalán lesznek. Ezután vissza-

térhetünk a központi Nexushoz, majd a csillékhez.

Level 4: Gauntlet (újra!)

Araszoljunk végig a fal mellett, majd ugorjunk bele a csillébe és menjünk el a kék, hatszögletű fényig. Ugorjunk le a rámpára, amely a baloldali szirthez vezet. A csilléből nem tudunk egyből a szirtre ugrani, előbb a rámpát kell használni. Balra az ajtón menjünk be, végig a folyosón, majd az előtűnő ajtón keresztül jutunk a Nexushoz. Van egy két idegesítő pillanat, de egyébként hamar túljutathatunk ezen.

Level 4: Nexus

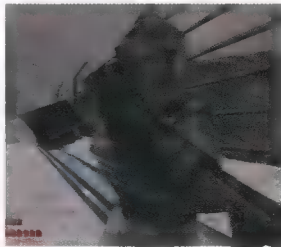
A mesterlövész puskával öljük meg az öröket. Robbantunk fel a baloldalon lévő két vezető hordót! A hordók mögött mászunk le az alsó bejárathoz és használjuk az infraszemüveget. Végigmászunk az átjárón jobb oldal újabb két vezető hordó vár ránk. Felrobbantásuk után a falban keltekezik egy lyuk, amelyen még nem menjünk keresztül (mert bajunk eshet), hanem az átjárón keresztül mászunk vissza a kettős finomítóhoz.

Level 4: Kettes finomító

Nyílaztunk le a papokat, majd sétáljunk a szoba közepébe, ahol megkapjuk az új feladatot, miszerint a B feldolgozóüzemet is jobbra kell szenderítenünk. Menjünk vissza a fotocellás ajtó mögé, és még belépés előtt válasszuk ki a Napalmvetőt és lövünk párszor a baloldali tartályba. Vissza az átjáróba, hogy az új feladatot megkapjuk az új feladatot! Vegyük kézbe a pisztolyt és menjünk vissza a finomítóba, ahol lesz egy két keresetlen szavunk az örökhöz. A lövöldözés után a jobb oldali tartályt is robbantsuk fel! A túljáraték után menjünk ki, így a feladat sikerrel járt. Vissza a nexushoz.

Level 4: Nexus

A falban lévő lyuknál forduljunk balra,





majd a jobboldali ajtón lépünk be. Ezután ugorjunk rá a liftre, és a jobboldali szobába menjünk belé. Jobbra van egy kapcsoló, azt használjuk egészséggel! Menjünk be a baloldali ajtón és átjutunk a következő helyszínre.

Level 4: The Staging Area

Itt a mesterlövész puskával tisztítsuk meg a környéket! Jobbra van egy létra, mászunk le és irtunk belátásunk szerint. A létra végénél ugorjunk le! Itt azonnal forduljunk balra, majd a hátsó falon lévő kapcsolóval kinyithatunk egy ajtót. Ki a szobából, végig a létráig ahol mászunk újra fel! Vissza a másik létrához, ahol mászunk le! Ez most egy kis-kis körülményesen hangzik, de figyeljétek el, hogy ott ez teljesen egyértelmű lesz. A nyitott ajtón bemehetünk a kristályfeldolgozóba.

Level 4: Crystal Processing Area

A kristályok a szoba közepén lesznek, ezután az első jobboldali barlangba menjünk be. Ezután vissza, majd a következő barlangot is látogatassuk meg, ahol mindenféle cuccot felkaphatunk. Menjünk át az acélhídon, és lépünk be az ajtón. Hatoljunk be a barlangba, így visszajutunk a liftekhez. Lőjük szét a két hordót, majd menjünk be a falon kezelt résen!

Level 4: The Staging Area (új-rál)

Sétáljunk végig a jobboldali ajtóig, ami most már nyitva lesz!

Level 4: Undershaft Down

Gránátokkal pusztiítsuk el a démonokat! Fordítsuk el a kapcsolót! Ugorjunk a lift tetjére és menjünk fel a következő emeletre. Gyorsan ugorjunk ki!

Level 4: Undershaft Halls

Menjünk jobbra, vegyük fel az infraszeműveget! Küsszünk át az ajtó alatt! Vegyük elő a mesterlövész puskát,

mert előttünk van egy ór, akit illene hidegre tenni, mielőtt meglát minket. Menjünk végig a folyosón a nagy, törött csövekig. Jobboldalt lesz egy kapcsoló, ami aktiválja a liftet, ami felvisz minket. A tetőn menjünk át a folyosón, és a félig nyitott ajtó alatt küsszünk át! Ha itt balra fordulunk, és felcsámborgunk a rámpán a tetőig, akkor balra egy szobát pillantathatunk meg, ahol is egy kapcsoló várja türelmetlenül elfordítását. Ezután menjünk fel az előttünk lévő rámpán, félúton forduljunk balra és sétáljunk át a hídon. Kapcsoló fordít, hídon visszamegy, balrafordul! Csak így, gépiesen! Be a jobboldali szobába, ott egy újabb kapcsolót találhatunk, melynek segítségével a szoba közepén aktiváljuk a fénycidat. Menjünk végig, és át az ajtón! Remélem meg képen vagytok, mert itt jön a nehez!

Level 4: Oblivion kekekedik

Balra fordulva szenvedjük végig magunkat a folyosón, le a rámpán egyenesen a központi helyiségbe. Menjünk középre, ahol megtaláljuk a gyereket, akit Josh álmában látott. Megjelenik Adon, és elküld minket, ami igen érdekes fordulatokat hoz a történetben. Kiderül, hogy a gyerek maga Oblivion, és így most mindannyian meg fogunk halni, ahogy az már lenni szokott ilyenkor. Árde Joseph megöli a gyermeket, aki egy szörnyeteggé alakul át. A következő feladat, tegyük hidegre Obliviont. Ha vicces kedvemben lennék, akkor azt mondanám, hogy gyerekjáték lesz. Ha értelek, mire gondolok...

Level 4: Oblivion

Lőjük a Razors Winddel Obliviont, amíg el nem kezd villogni! Amikor szétreped a mellkasa, válasszuk ki a napalmvetőt, és lőjük, mint az állati! Akkor kell eltávozni, amikor levegőért kapkod a drága. Folytassuk addig, amíg már nem mozog. A főső szirteken találunk gránátokat és töltényt. Figyelem! Oblivion kétszer regenerálódik a csata



alatt. Amikor már nagyon legyengült, kezdjük el löni a PSG-vel. Ez az életlere egyharmadát leszedi. Ne hagyjuk, hogy eltávozzon a két energiátámadásával, és nem a mi győzelmiünkkel. Amikor végleg kipurcan, a lelke ellian. A következő feladat ezt a kis ártatlan lelket elpusztítani.

Level 4:

Oblivion lelkének elpusztítása

Menjünk ki az ajtón! Válasszuk ki a Razors Windet, vagy a Vampire Gunt, és menjünk be a szobába, ahol a fűró forog. A fűró mögötti folyosón menjünk végig, hadd hulljon a fergese!

Amikor a folyosónak vége menjünk végig a bal oldali átjárón! Forduljunk megint balra, és menjünk át az ajtón a folyosón, ahol is a megiszteltetés ér minket, hogy gránátokkal leszdedhejük Oblivion papját. Ezután le a rámpán, majd az alsó folyosón vissza! A folyosó végén fordítsuk el a kapcsolót, majd rohanjunk vissza az átjáróra!

Jobbra menjünk az átjárón, majd a végén be az ajtón! Nyilazzuk le az őrt! A repkedő papot gránátvetéssel dljazzuk. Le a rámpán, végig a folyosón, és fordítsuk el a kapcsolót! Felettünk aktiválódik a két fénycid, és mi ártatlan mosollyal menjünk fel a folyosón, válasszuk ki a Napalmvetőt és lőjük bele az őrtornyba! Legalább négyszer! Menjünk végig az átjárón és át a fénycidon, keresztül az őrtornyom, majd végig a folyosón. Itt megtaláljuk Joshuát. Miközben beszélünk vele, Adon letövi, ekkor kiderül, hogy ő nem Joshua, hanem Oblivion lelke.

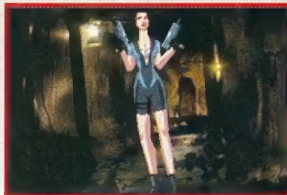
Level 4: Oblivion lelkének elpusztítása 2. rész

Ha nem akarunk már szórakozni ezzel a részzel- amit én ilyenkor már teljesen megérték! egyszerűen lőjük bele a PSG-vel. Akik a fair play hívei, azok bizony elszendvednek egy darabig ezzel a jelenettel.

Egyszóval Oblivion halott, és a Turok újra biztonságban van. Persze ügyis lesz egy agyament programozó, aki majd kitalál egy folytatást, és akkor szenvedhetünk újra a Fireseed kián tagjaival, de addig is pihenünk, vagy kirándulunk. Mert az őtésből is megárt a sok, pláne, ha a játék hangulata is gyilkos. Halálra untam!

Remélem nektek azért tetszeni fog...

playtime! 01/05



Fear Effect Retro Helix

Betiltott lánykakkal, meg mindennel!



Iron Aces

Azonosítható Repülő Tárgyak

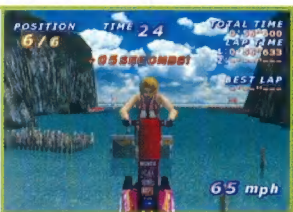
Star Wars Starfighter

Már PS2-n is velünk van ez Erő



Surf Rocket Racer

Ezerrel a habok felett



Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Fülöp Viktor
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelészerkesztő: Kozma Péter

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42.-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179

E-mail cím: playtime@vogel.hu

A PlayTime! honlapja: www.playtime-magazin.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
vanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Típkészgázező: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvételi
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-9004

Külföldi hirdetésfelvételi:

Németország: Vogel International Erik N. Wicha, Pocciatrasse 11, D-80336 München Tel.: +49 89 74642 318 Fax: +49 89 74642 217	Nagy-Britannia: Media Partners Ltd. 5/15 Cromer Street Gray's Inn Rd GB-London WC1H 9LS Tel.: +44-1711837-3330 Fax: +44-1711833-0784
--	---

USA/Kanada: Vogel Europublishing, Inc., Mark Hauser 832 Sunflower Court San Ramon, CA 94583, USA Tel.: +1-925/648-1170 Fax: +1-925/648-1171	Tajvan: Taiwan Bright Int. Co., Ltd., Vincent Lee & FL 1, Sec. 3, 200 Hsin Yi Road, Tainpei 105, Taiwan R.O.C. Tel.: +886-2/2755-7901-5, Fax: +886-2/2755-7900
---	--

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénnyársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér lídkó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1288 Ft.

Előfizethető megrendeléseivelben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest,
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 5796 Ft (6 szám),
egész évre: 11592 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkiadóknál és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11901102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámmal, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

A közötti cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1586-6823

**Keressd április 13-tól
az újságárusoknál!**

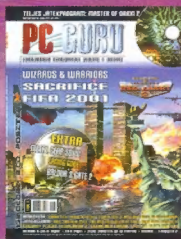
Minden hónapban teljes játékkal!

PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER



A PC-s játékpiacon legfrissebb hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák



FINAL FANTASY IX™

ファイナルファンタジーIX

MÁR A BOLTOKBAN!



DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY